차세대 게이머가 선택한 차세대 종합보험

GAME CHAMP

SS「그랜디아」완벽 가이드북 전원 증정!

1998 2

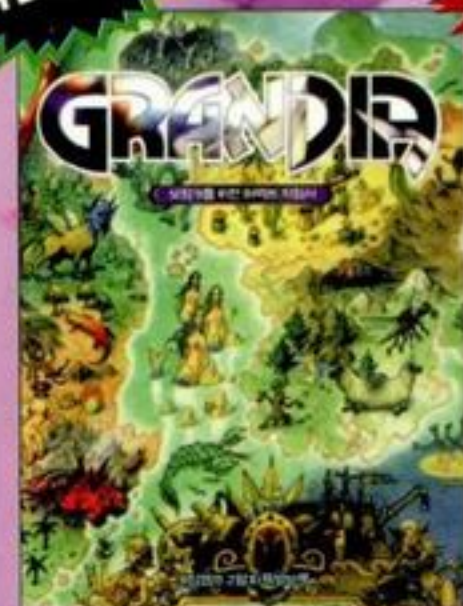
특보

▶캡콤 'VS' 시리즈 최신작「마벨 VS 캡콤」
▶더욱 섹시한 '하니' 약속하고 나선「파이팅 바이퍼즈2」공개
▶코나미「파이팅 우슈2」발표!
▶최초 화면 공개하는 PS용「철권3」
▶반프레스토의 끝없는 로봇 시리즈「리얼 로봇 파이널어택」개발
▶새턴 RPG 강화작전「드래곤 포스2」공개

「그랜디아」완벽 공략집
스퀘어가 선사하는 아야 초대형 브로마이드

집중공략

GB용 악마성 드라큘라
N64용 요시 스토리
SS용 샤이닝 포스Ⅲ -왕도의 거신- 월드 와이드 사커'98
PS용 테일즈 오브 데스티니 쵸코보의 이상한 던전 그랜트리스모 프론트미션 얼터너티브 툼 레이더2

특별부록 1
특별부록 2

부수공사기구 한국ABC가입

정가 6,500원

9 771227 717002 09
ISSN 1227-7177

대역전의 승부수!!!

최후의 교신
…… 상황보고! ……상황보고!
기습이다! 적들의 대공세가 시작됐다.
……사령부는 초토화됐다. 절망적이다!
전우들의 비명소리가
폭음과 함께 사방에 가득하다.
생존자는 나 하나뿐이다.
탈출할 수 없다!
적들은 내 주변으로
서서히 몰려들고 있다.

마지막 승부를 걸겠다!
마법카드 사용승인을 요청한다.
결과는 알수없다!
최후의 피의 축제가 벌어질 것이다.
승리자가 누구이든간에……

7TH LEGION™ 리전

"여기 최강의 액션과 서스펜스가 있다!!"

어둠 속의 낯선 발자국
공포에 떠는 동료의 금속성 비명
깊은 곳에서 울려 퍼지는
에이리언의 거친 숨소리
모션 감지기의 숨가쁜 깜박임
이제 당신 차례가 왔다!

- 3D 입체 사운드를 이용한 청각적 플레이
- 플레이어의 숨통을 조이는 극도의 서스펜스
- 배틀모빌의 탑승으로 파워업 가능
- 서바이벌 게임이 가능한 멀티 플레이어 지원
- PC통신망을 통한 멀티 플레이 및 사용자 업그레이드

Pentium 120 Mhz • RAM 16Mb 이상
Modem 14,400bps 이상 • Windows95
DirectX5.0 • 640×480 • 65,000 Color

Produced by

(주) 디지탈 임팩트
서울 강남구 논현동 215-17 불로빌딩 4층
TEL:(02)3443-4774, FAX:(02)548-7626

무선게임기의 신화 - 캡틴

게임덩크가 탄생시킨 또 하나의 무선 게임기

- TV와 게임기가 무선으로 연결 작동
- 저렴한 가격에 게임매니아의 만족은 100% 충족
- 이 가격에 이만한 게임기를 보셨습니까!
- 다른 게임기와 꼭 비교해 보십시오
- 덩크가 만듭니다!
- 덩크는 플라스틱 케이스부터 **자체생산**을 통한 **원가절감**을 소비자에게 고스란히 돌려드리겠습니다

영상 · 음성
유 · 무선겸용

캡틴의 특징

- 패드에 있어서 타의 추종을 불허하는 하이테크 6버튼 컨트롤러
- RF단자 금도금 채택
- 3가지 혁신적인 다양한 칼라(검정, 노랑, 빨강)

17년 옹고집… 오직 게임기만 만드는 기업

덩크컴퓨터시스템

서울시 동작구 신대방동 686-4
TEL) 842-4606~7 FAX) 842-4606

게임기 게임편

소매가격과 중고가격 ☎ 700-3445

▶서울・경기도는 700-3445/ 기타지역은 700 앞에 (02)를 눌러주세요 ◀

☞원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시오 ☜

고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명	고유번호	게임명
1010	그란스트림전기	1017	머나먼 오거스타 마스터즈 98	1013	소울 해커즈	1077	오렛톰바	1060	데빌사마나 소울 해커즈
1037	그랜디아	1032	모탈 컴배트 4(한)	1019	속 첫사랑 이야기	1215	왕도의 거신	1049	테일즈오브데스티니
1040	기동전사 Z건담	1045	문라이트 신드롬	1006	슈퍼 로봇대전(후)	1075	요시 아일랜드 64	1054	툼레이더
1043	네오류드	1030	미니4 보이2	1012	슈퍼 잼파이터 미니믹스	1073	요시스토리	1057	트윙클스타스프라이트
1004	데드 오어 얼라이브	1016	바운터리 게이트	1025	슈퍼 파워리그	1205	은하아가씨 전설 유나 3	1062	파랜드 스토리
1038	데드 오어 얼라이즈	1008	배틀 하드	1020	슈퍼로봇 대전	1208	이상한 나라 안젤리크	1064	파워돌
1041	동급생 2	1027	보이스파라다이스	1007	슈퍼리얼 마작	1212	이웃집 공주님 롤피	1067	파이어 우먼
1044	드래곤 나이트 4	1034	봄버맨 월드	1026	스노보우 키즈	1214	인터내셔널 슈퍼스타 사커 64	1051	파이팅 컵
1046	디디콩 레이싱	1014	브레스 오브 파이어 3	1015	스파크링 페더	1216	전자로 GO	1048	파치오군
1003	라그나큘	1024	블루 브레이커	1021	아가씨 수사망	1072	정령기도 탄	1059	페러사이트 이브
1036	라스트 임페리얼 프린스	1028	블우시카고 부르스	1069	아머드코어	1206	조병전	1065	페미스타 64
1039	라이븐	1001	빨간 두건 챠챠	1074	아스트라 슈퍼스타즈	1210	졸업 2	1068	프론트미션 얼터너티브
1018	라이텐 파이터즈 2(한)	1023	뿌요 뿌요 SUNG 4	1078	아이헨더	1076	천지무용 매황귀	1063	프리크라포켓 2
1011	라쿤 월드	1033	사이드와 인더 2	1211	알바레아의 처녀	1071	초코보의 이상한 던전	1061	학교를 만들자!
1031	랑그릿사 4	1009	상해 만리 장정	1070	어더라이프에저드림스	1052	집창킥!	1056	환세허구 정령기도탄
1005	론도	1029	새턴 봄버맨 파이트!	1079	얼티너티브	1055	코튼 2	1053	흑성 공기대 리틀캣
1035	링키 파이프	1022	샤이닝포스 3	1209	에니매 프라크	1058	크라임 크랙커즈 2	1050	BANJO-KAZOOIE
1042	마법학원 루나	1002	센티메탈 그래피티	1213	여신 전국 2	1066	크래쉬 밴디쿠트 2	1047	Moon

P.C 게임편

중고게임 유통가격 ☎ 700-3320

☞원하시는 고유번호를 천천히 정확하게 눌러주십시오 ☜

고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명	고유번호	중고게임명
1001	캠퍼스 러브 스토리	1028	제트 파이터 3	1046	오룡원	1065	퍼펙트 웨폰	1225	롤리팝
1010	아담	1029	파랜드 택틱스	1047	마법사가 되는 방법	1066	졸업 크로스월드	1215	X.S
1011	폴리크롬	1003	작은 신들의 전쟁	1048	그레이스톤 사가	1067	생사도	1209	에베루즈
1012	코룸	1031	사일런트 노바	1049	대항해시대 3	1068	어센던시	1224	청춘연가
1013	까꿍	1032	스크리머 2	1005	디스트럭션 더비	1069	대전략 마스터 컴뱃	1210	버추어 캅
1014	M.A.X	1033	마이트 앤 매직 영웅전 2	1050	무사도 열전	1007	NBA 라이브 97	1223	아랑전설 3
1015	피파 97	1034	슬램 앤 잼	1051	파이어 파이트	1070	맥 워리어 2	1218	협객 영웅전 3
1016	이노센트 투어	1035	무인도 이야기 3	1052	야만전사록	1071	워윈드	1211	미트퍼펫
1017	삼국지 5	1036	데이토나 U.S.A	1053	디스트월드 2	1008	전사 라이안	1216	어스 2140
1018	K.K.N.D	1037	삼국연의 2	1054	동급생 2	1009	배트맨 포레버	1222	인디펜던스 데이
1019	M.D.K	1038	유전자 전쟁	1056	창세기전 2	1072	툼레이더	1219	파이더
1002	레리 7	1039	헬로우 대통령	1057	그랑프리 2	1206	파랜드 스토리	1221	카르마
1021	하드라인	1004	신혼일기	1058	삼국지 공명전	1207	if-22 랩터	1212	백발유령전
1022	마이프렌드 쿠	1040	삼국지 영웅전	1059	뿌요뿌요 2	1213	버그투	1220	영웅전설 4
1023	팬저 드래곤	1041	레이맨 플러스	1006	팔여신 이야기 2	1227	다크레인	1078	파랜드 택틱스
1024	커맨드 앤 컨커 레드얼럿	1042	심콥터	1061	타임 코만도	1217	대전략 5	1079	임진록
1025	스파이 크래프트	1043	미해군 전투기 97	1062	헌터 헌티드	1208	도쿄 야화		
1026	디아블로	1044	파랜드 사가	1063	에너미 네이션	1226	듀크 뉴켐 3D		
1027	영웅전설 3	1045	짱구는 못말려	1064	워크래프트 2 미션 70	1214	로거스 알파		

열린게임

Magic stations x 1
게임내장형

전국 체인협력점 모집

게임기 도매 상담

신규 오픈 및 폐업 전문

확실한 A/S 보장(자체수리실 운영)

우수 협력업체 적극 지원

게임기 및 주변기기의 모든것 D & C에서 만나세요.

패밀리 게임기의 다크호스 COBRA X3

게임내장형

PAD RESET기능

- 선명한 화면과 깨끗한 음질
- 다양하고 재미있는 게임내장
- 사용이 편리한 8버튼 패드채택
- 외장 RF Auto스위치 사용
- 견고한 내구성과 완벽한 품질검증

[보급형의 비내장 게임기 COBRA X1도 있습니다.]

패밀리 게임기와 조이스틱이 만나 듀오

- 게임기와 조이스틱이 결합된 새로운 게임기!
- 사용방법과 설치가 간단!
- 2인용 게임도 사용가능!
- 판촉, 홍보, 선물용으로 최적!

- 게임기 수리용 자재, 각종 게임기용 케이블, 주변기기도 생산 판매.
- 통신판매도 가능, 문의전화 : (032) 349 - 0090

디엔씨 전자
경기도 부천시 소사구 괴안동 168 - 7
TEL : (032)349-0090

광고제작: 아트라인
(02) 273-4597 ~ 8

플레이스테이션 렌즈를 오래쓸려면

1. 소리가 끊기는 등 고장이 나면 새로운 기법으로 수리하는 광주게임천국에 즉시 수리를 의뢰한다. - 수리비 3만원으로 파격인하 (회원은 220Free Volt 무료개조 - 시중가 2만원정도)
   지난 한달동안 수백명의 회원들이 수리를 한 바 한결같이 신기한 기법에 감탄하고 있다. 렌즈가 고장이 났는데도 무리하여 계속 사용하거나 뒤집으면 수리불능이 될 수 있다.
2. 렌즈수리를 한뒤에는 함부로 렌즈를 뜯거나 만지지 말고 렌즈에 이물질이 들어가지 않도록 깨끗이 관리한다.
   렌즈를 함부로 만지면 지문 등의 얼룩이 생겨 CD를 인식하지 못하는 경우가 생길수 있으며, 분해 조리과정에서 잘못되면 수리 불능이 될 수 있다.

* 카마플스는 말썽의 소지가 있어 수리하지 않습니다.
* 카마플스는 사지도, 팔지도, 수리하지도 않습니다. 광주게임천국은 카마와 무관합니다.

중고 게임기 구함

삼성새턴: 19만원까지
수퍼컴보이64: 19만원까지(팩/ 7만원까지)
세가새턴: 17만원까지
소니플스: 18만원까지

중고 게임기 교환

삼성세턴을 세가세턴으로: 무료
세턴을 플스로: 교환비 1만~2만원
플스를 세턴으로: 교환비 1만~3만원

광주게임천국

062)944-6321, 012-653-6321

■ 입금계좌

741-121-006604(광주은행) 유용자
637013-52-106297(농협) 류용자

■ 보낼곳

광주광역시 광산구 도산동 774-21 광주게임천국

'1998. 2월호

이번달 표지는 패러사이트 이브의 '아야'로 선정하였습니다. 물론 '패러사이트 이브'가 미국에서 제작되는 일본 게임이라는 점은 틀림없지만 그 제작진에는 다수의 한국인들이 참여하고 있습니다. 따라서 '아야'의 피 속에는 조금이나마 한국의 '피'가 흐른다고도 말할 수 있을 것입니다. 스퀘어의 한국 스탭분들의 노고를 치하하며 앞으로 우리나라에서도 이같은 대작이 탄생되길 기원합니다.

CONTENTS

WORLDWIDE NEWS LINE
32 KOREA INFOS
34 JAPAN INFO

게임 랭킹
48 매니아가 되는 길
50 탑 게임 랭킹
52 매니아 오피니언

플레이 스테이션 게임 라인
74 PS 연구실
76 소우카이기
78 데드 오어 얼라이브
80 부시도 블레이드2
82 패러사이트 이브
84 더 킹 오브 파이터즈 '97
85 PS 액션 리플레이 코드
86 PS 게임숍
88 PS 비법
89 PS 스쿨

새턴 게임 라인
90 SS 연구실
92 EVE(이브)-The Lost One
94 월드 시리즈 베이스볼 '98
95 창세의 리브슨
96 백상 레인저
97 하얀마녀
98 랑그릿사 드라마틱 에디션
99 SS 게임숍
100 SS 비법
101 SS 액션 리플레이
102 SS 매니어돈
103 SS 스쿨

닌텐도64 게임라인
104 N64 연구실
106 매디 3
108 젤다의 전설64
111 마리오 RPG2
112 실황 파워풀 야구5
113 N64 스쿨
114 N64 매니어돈

아케이드 게임라인
116 오락실 소식통
118 패왕전설64
120 철권의 검서
126 라이벌 파이터즈2
127 쇼크 트루퍼즈
128 ARC 스쿨
129 레트로 그랜드
130 ARC 매니어돈

애니메이션 라인
132 OVA '사쿠라 대전'

독자방
136 게임퀴즈
138 검문장
140 뱅뱅마당
142 챔프 아트 갤러리
146 챔프 게시판
148 엽편더

챔프 집중 공략
151 PS용 테일즈 오브 데스티니
177 PS용 그란트리스모
185 PS용 초코보의 이상한 던전
197 PS용 롬레이더2
207 PS용 프론트 미션 얼터너티브
229 SS용 샤이닝 포스3 -왕도의 거신-
245 SS용 월드 와이드 사커 '98
249 GB용 악마성 드라큘라
253 N64 요시 스토리

게임별 색인(가나다 순)

전국 총판점

특보
38 ARC용 마블 VS 캡콤
40 ARC용 파이팅 바이퍼즈2
41 ARC용 파이팅 우슈 2nd
42 PS용 철권3
44 PS용 리얼 로봇 파이널어택
46 SS용 드래곤 포스2

신년 기획
36 집중조명-디지털 사이버 가수의 세계
54 신년기획-97년 게임계 1년을 되돌아본다!

흥미 기획
70 미소녀 그랑프리

매니어 체험기
58 제노기어스 체험판
64 바이오 하자드2

발행 겸 편집인 서연석
편집주간 조 진
챔프취재팀 팀장/송동석 이성률, 이재익 박연선, 구연정 객원기자/이철희, 박진호 통신원/정광진(일본), 최명철(미국), 이상미(프랑스)
챔프미술팀 팀장/양연아 권은경 일러스트/정동석 어시스트/서정기획, C&C
챔프기획팀 팀장/이상엽 류구현 대리, 정일권 대리, 엄소희 김영미
제작팀 팀장/이동석
영업팀 팀장/최동진 손용재 대리, 임용규
광고팀 팀장/신대현 이연수, 김명진
관리팀 박영미, 권태환, 김미정
발행 (주)제우미디어 서울시 마포구 성수동 324-1 범영빌딩 5층
인쇄 (주)학원 프레테크
제본 가산실업
출력 (주)베스트 플러스
등록일자 1992. 10. 5
등록번호 라-5780
취재/미술 3142-6845
팩스 3142-6820

가격 및 정기구독 안내
가격/ 6,500원
1년 정기구독료/ 71,500원
광고, 영업, 정기구독/ 3142-6841
팩스/ 3142-0075

정기 구독 및 단행본 신청 시 은행 온라인 번호
■서울은행 22108-2677906
■국민은행 822-01-0154-610
■농 협 033-01-168077
■외환은행 105-22-00360-9
■제일은행 325-20-262008
예금주 : (주) 제우미디어

본지는 한국 간행물 윤리위원회의 윤리강령 및 실천요강을 준수한다.

자매지

八龍神伝說 8용신전설

폭풍의 전야처럼 조용히 . . .
용신의 전설이 시작되려 하고 있다
눈을 뜨려 하고 있다

국산만화 '8용신전설' 본격 게임화!!!

고해상도(640*480) 6만5천컬러의 화려한 게임화면

풀 안티알리어싱에 의한 하이퀄리티의 그래픽

고해상도 오프닝, 엔딩 애니메이션

게임진행중 등장하는 여러 애니메이션 비쥬얼

기존의 R.P.G 의 틀을 깨는 새로운 시도들
(액션과 리얼타임을 강조한 색다른 전투신, 특수효과들)

원작자의 직접적인 제작참여
(원화제공, 감수등)

다이렉트X 5.0 사용, WINDOWS 95 전용게임

원작의 200% 초월, 진정한 8용신전설의 완성
(완결된 시나리오, 추가 캐릭터들, 밝혀지는 과거!)

주요대사 성우기용, 완벽한 대사처리

기억에 남을만한 한정판 3000부 예약판매!

<스페셜팩 내용물>
[게임CD 2장외, O.S.T, 특제 브로마이드, 캐릭터 손수건
라이브 공연 무료 초대권, 설정집, 특제 메뉴얼, T셔츠]
+
8용신전설의 제작에 사용된 RPG 메이커 제공!

국내최초! 게임음악 라이브공연 전국투어 예정!!
1월!!
[서울, 대전, 대구, 광주, 부산] 릴레이 라이브 공연!!

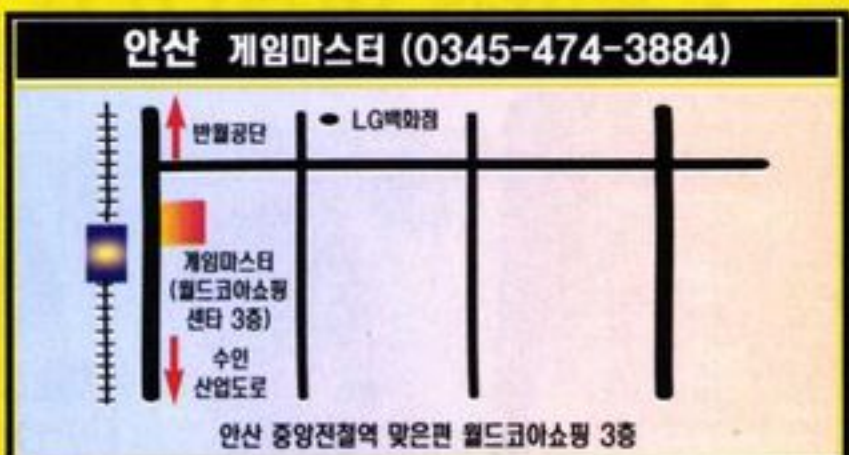
한정판 스페셜팩 예약을 받습니다.
문의 : 051)643-8444 FAX : 051)642-0496
하이텔, 천리안, 나우누리 ID : MIPS001

게임기 · 소프트웨어 · 캐릭터 전문매장

게임마스터/하비클럽

- ■중고 게임기 ·소프트 웨어 고가매입
- ■게임관련 전품목 최저가 판매
- ■사진 · 브로마이드 · 화보집 · 음악 전문취급
- ■개업 및 폐업문의 환영

● 전국 체인점 신규 오픈 상담 환영 ●

- 저렴한 개업비용 및 영업지원
- 철저한 A/S 관리 및 물품공급체계
- 게임기기 수리실 운영

전화문의:0343-41-1365/66-1224

절취선

오픈기념 **무료 사은권**

- 본 무료 교환권 지참시 1회 교환료(5,000원상당) 무료임
- 본 교환권은 연신내 하비클럽 및 명일동 매장에서만 사용 가능함

산본 게임마트

한솔스포츠센타
공원
금정역 →
6단지 을지상가
지하 1F
32, 33호
6단지
세종상가
KFC
주유소
산본역

희망찬 '98년 새해 챔프와 함께 보내세요!!

1
1998

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
				1 신정	2	3
4	5 소한	6	7	8 12.10	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20 대한	21	22	23 12.25	24
25	26	27	28 설날	29	30	31

ATDT 01410 인포샵 CHAMP

언제나 푸짐한 선물로 앞서가는
챔프의 자료실 이벤트!!

이벤트 내용

1. 참가방법

1) ATDT 01410 CHAMP 한 후 31번 공개 자료실 접속!
2) 공개 자료실에 접속 후, 각 코너를 선택 자료를 입력한다.

2. 채점방식

1)1인당 등록할 수 있는 자료의 수는 5개로 한다.
2)용량별 환산점수: 자료의 용량을 점수로 환산한다. 예) 10K seg라면 점수는 10점.
3)다운수 환산점수: 등록된 점수를 10으로 나눠 점수로 환산. 예) 조회수가 150회라면 15점.
4)총 점: 용량별 환산점수 + 다운수 환산점수

3. 이벤트 기간

97년 12월 22일부터 98년 1월 31일까지

4. 당첨자 발표

1998년 2월 5일 목요일 인포샵 공지사항

1등 (1명)
플레이 스테이션 1대 + 플스 게임 5개

2등 (1명)
닌텐도 64 1대

3등 (1명)
새턴 게임 2개 + 플스 게임 소프트 3개

4등 (2명)
IBM-PC 게임 5장

5등 (10명)
IBM-PC 게임 1장 + 게임 브로마이드 1장

알림!!

예쁜 ID 공모전과 퀴즈 이벤트에 참여해주신 여러분들께 감사드립니다.
새로운 선물과 재미로 다시 한번 찾아뵙겠습니다....

메이저 특별 이벤트

플스! 닌텐도64, 새턴을 드립니다!!

메이저 11, 12권 속에 들어있는 응모권을 붙여 아래 문제의 정답과 같이 보내 주세요.
추첨을 통해 닌텐도64, 플레이 스테이션, 새턴과 최신 IBM-PC게임 30개를 드립니다.

문제:
「 감동의 베이스볼 코믹 메이저의 주인공은 OO 」

플레이스테이션 1대

닌텐도64 1대

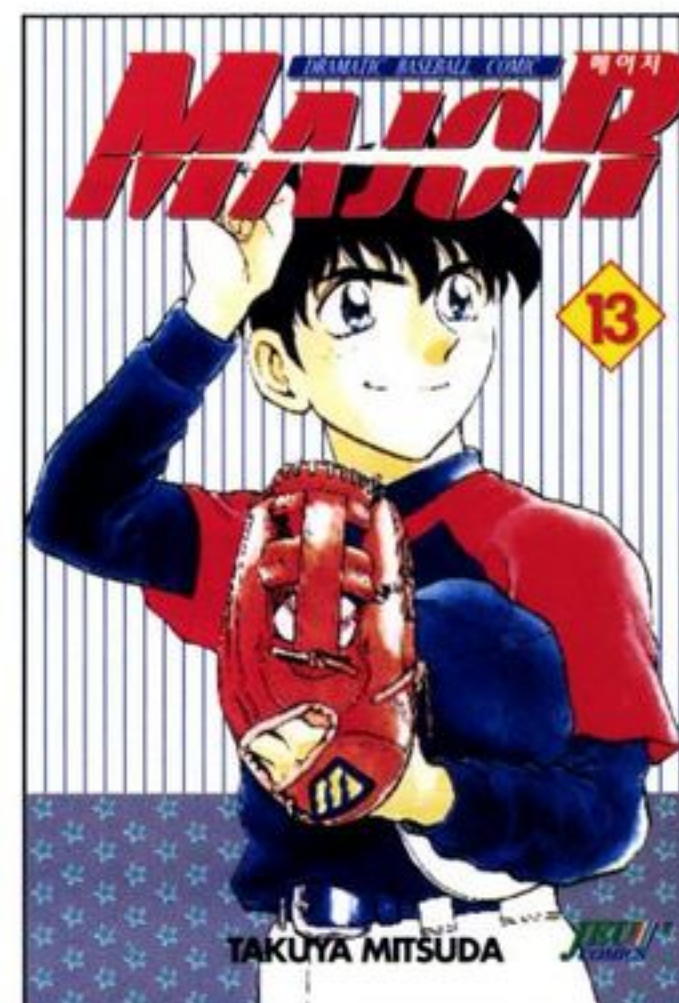
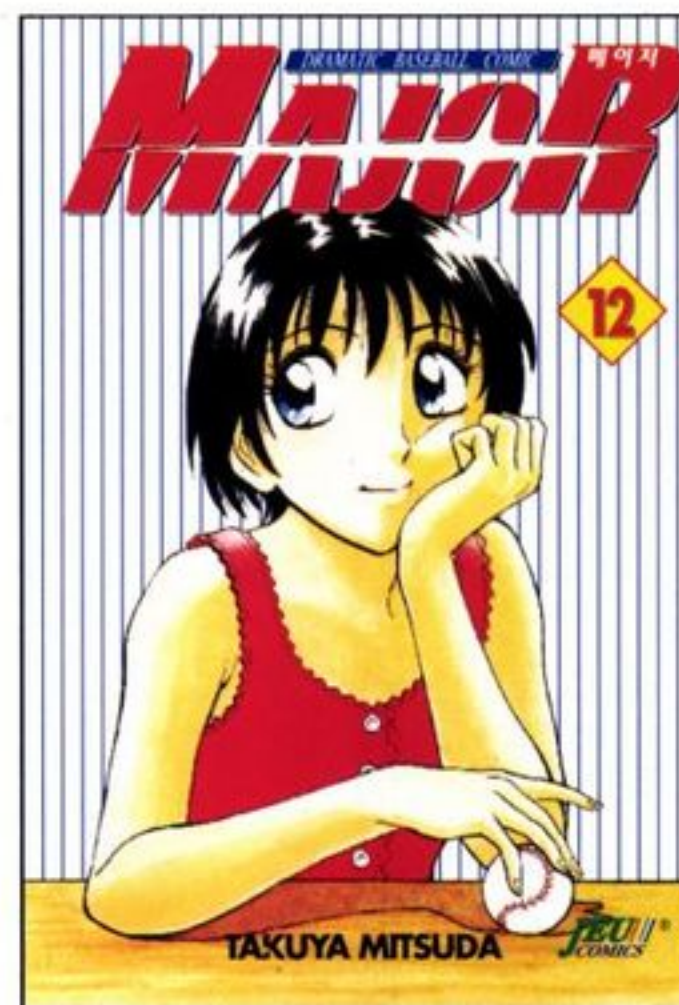
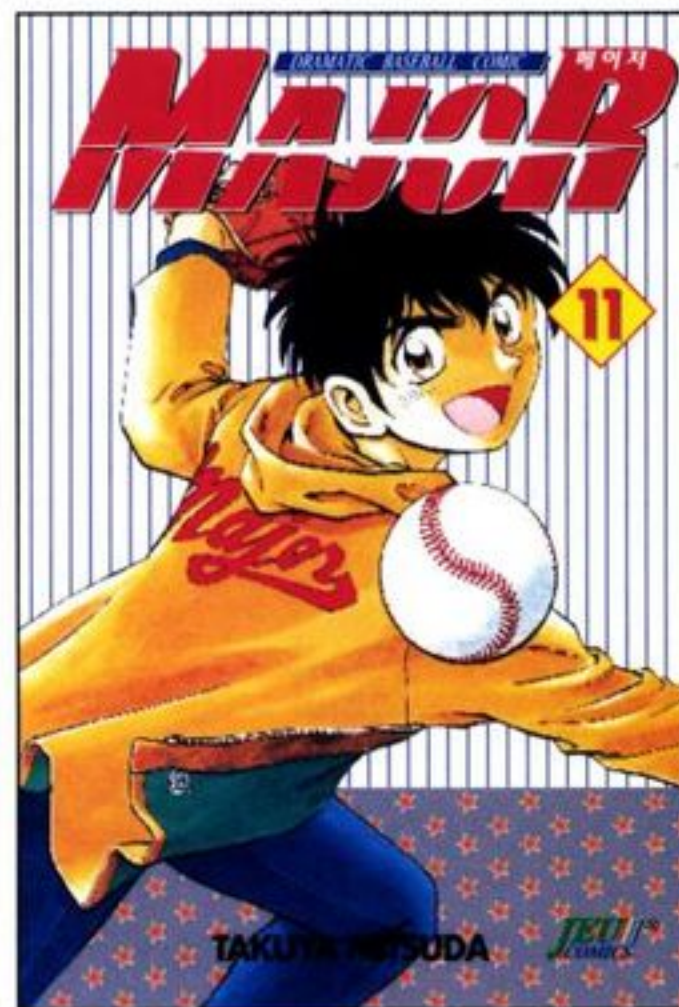
새턴 1대

응모기간: 1998년 2월 25일까지(당일소인 유효)
보내실곳: 121-160
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
제우 코믹스 담당자 앞
발 표: 1998년 3월 10일 발행 게임챔프 4월호
1998년 3월 9일 하이텔 01410 인포샵
CHAMP 공지란
시상내역: 고로상 플레이스테이션 1대
시미즈상 닌텐도64 1대
토시야상 새턴 1대
행운상 최신 IBM-PC게임 30명

★ 응모권이 없는 엽서는 무효처리합니다.

내용 문의전화: (02) 3142-6843
판매 문의전화: (02) 3142-6841

9,10권 챔핑을 찾아라는 1개월 연장합니다.

가까운 서점을 찾아주세요

수리 전문점

전문화, 차별화 선언

확고한 A/S를 위하여 판매는 않습니다!

최신 장비와 부품확보로 확실한 수리만 합니다!!

서울

게임 프러스

서울시 용산구 나진상가 13동 가열 212호
Tel: 02-704-2267

게임 매니아

부산시 부산진구 부전1동 52번지 창선빌딩 403호
Tel: 051-818-2890

부산

PC 게임지 사상 국내 최초 「부수공사기구 한국ABC」 가입

판매부수 1위

PC CHAMP

재미가 보입니다

대한민국 최고의 PC게임지 PC CHAMP

January 1998

7월호 신년 특대호

긴급공략/ 액션게이머들을 전율시키러 다시왔다

퀘이크 2

기대작 훔쳐보기
창세기전 서풍광시곡
국산 기대작 따라잡기
1 장보고전
2 에이리언 슬레이어
게임시사회
스타크래프트

독점마감공개/ 20억 들어간 동서게임채널 야심작

'삼국지 천명'

완벽공략
- 블레이드 러너
- 드로이얀
- 용기전승 2
- 톰레이더 2
- 디아블로 헬파이어

절찬 판매중!

인기작 X 파일/
'피파 98' 완전 격파하기

신년특집/ PC CHAMP 추천 98년 기대작 40선
게임특집/ 날아라 슈퍼보드
국산기대작 공략 하이라이트/ 카운터 블로우, 판타랏사, 영혼기병 라젠카, 이리너

별책부록

초보자를 위한 별책부록
「히어로스 오브 마이트 앤 매직 2 완전공략본」

진정한 게이머들의 영구소장본
전세계인이 합창하는 턴 전략시뮬레이션 베스트셀러
「히어로스 오브 마이트 앤 매직 2」 정품 CD

정품 부록

부수공사기구 한국ABC가입

PC GAMER 독점기사특약

공략노하우/
1 지혜의 땅 2
2 포가튼 사가

정가 7,500원(정품 CD부록 포함)

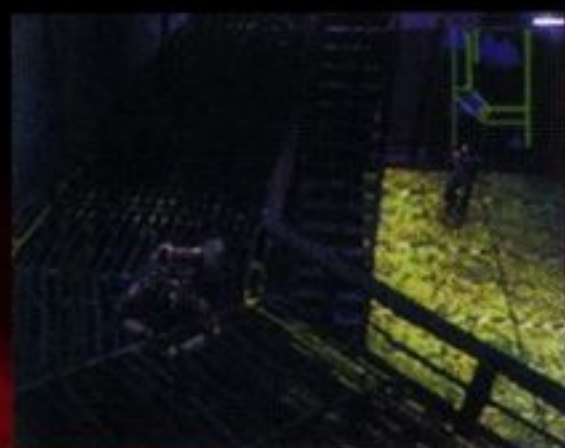
검은 그림자에 몸을 숨겨라!

메탈 기어 솔리드

■ 제작사:코나미
■ 장 르: 액션
■ 발매일 : 98년 예정
■ 발매가 : 미정

코나미가 내놓은 메탈 기어 솔리드의 3번째 시리즈가 서서히 그 모습을 드러내고 있다. 현실화된 모든 캐릭터들의 복장, 화려한 그래픽, 그리고 실전을 방불케 하는 전투장면. 이 모든 것이 현대 스파이전을 표현하는데는 충분하다고 생각한다. 살아남아야만 한다. 그러기 위해서는 어둠에 몸을 숨기자. 이제 당신은 메탈 기어 솔리드의 독특한 세계관의 스릴을 맛보게 될 것이다.

고난이도의 잠입 테크닉이 필요

솔리드 스네이크에게 주어진 시간은 24시간 뿐이다. 그 시간 내에 임무를 완수해야한다. 언제까지나 시간을 줄 수는 없는 것이다. 어떤 상황에서도 빠른 사고와 판단을 요구한다. 걷거나 뛸 때 어떤 상황에서건 소리를 내어서는 안된다. 어떤 상황에서건 서서 다니는 것은 위험하다.

아래에 있는 적에게 발각되지 않고 전진하기 위해서는 보행이나 주행 스피드를 줄여야 한 다

눈 위에 발자국을 남기지 마라. 테러리스트가 점령한 알래스카의 핵무기 보관소는 눈이 많이 내리는 장소에 있다. 임무수행을 위해서는 이 눈밭을 건너가야 하는데 이곳을 지나가게 되면 당연히 솔리드의 발자국이 남게 되고 적들은 이 발자국을 따라 솔리드를 추적해 죽일 것이다.

침입의 프로는 이렇게 발자국을 없에가며 움직인다. 이러한 것까지 리얼하게 표현하다니!!

이곳을 어떻게 지나 가느냐하는 것도 플레이어의 손에 달렸다.

주위의 모든 사물을 이용해라. 침입을 하는 도중 적과 만나 은신할 곳이 필요할 때, 그리고 새로운 뭔가를 얻을 때 주위의 있는 물건을 모두 이용하자.

트럭의 화물칸에 탄 인물, 누굴까? 은신처로는 보이지가 않는다

경계모드로 긴장감 한층 고조

메탈 기어 솔리드에는 대전이나 타임어택모드가 없다. 하지만 경계모드라고 불리는 것이 존재한다. 적은 자신이 있는 곳에서 경계상태를 취하고 있는데, 이것이 경계모드이다. 기본적으로는 적병이 이 상황에 있을 때 침입을 하는 것이 좋다. 만에 하나 침입도중 적을 만나게 되면 적은 공격할 준비를 하는 위험모드로 들어간다. 하지만 일정거리 떨어져 있을 때는 회피모드라는 것이 있

화면 오른쪽 상단의 레이더가 붉은색이 되면 위험모드로 돌입한 것이다

어 다시 적을 경계모드로 바꾸게 할 수 있다. 또 어딘가 에서 소리가 난다고 할 때 그 음의 발신지를 조사하는 소리(物音)모드가 있어 소리로도 적을 색출해 낼 수 있다.

이와 같이 상황에 따른 4가지 모드가 있어 좀더 게임을 재미있게 즐길 수 있다.

비하인드 모드

주관모드로도 확인이 되는 신이지만 벽이나 커다란 건물을 등에 지고 있을 때 주관모드로 보게되면 등 뒤의 적이 보이지 않는다. 이때 필요한 것이 이 비하인드 모드이다. 이 모드는 배후의 모든 화면을 볼 수 있어서 이러한 경우 유용하게 쓰인다.

아직 알려지지 않은 2가지 모드

'?'모드 : 뭔가 순간적으로 이상한 생각이 들었을 때 이 모드가 발동된다. 길 조사를 시작할때. 쳐다보지도 않을 행동은 하지도 말자!
'!'모드 : 적이 플레이어를 발견했을 때 이 모드가 발동된다.

이제까지 소개한 모드 이외에도 중요한 모드가 있다. 그것은 '?'모드와 '!' 모드인데, 이 두가지모드는 적의 의지를 표시하기 때문에 적과 부딪쳤을 때 적과 솔리드의 감정상태를 알 수 있다.

연속신으로 보는 죽음의 미학

작전 수행을 하기 위해서는 적을 죽여야만 한다. 그러나 적을 죽일 때는 주의할 점이 있다.

그것은 소리. 그 소리로 인하여 같은 장소에 있는 다른 적들이 몰려올지도 모른다.

조용히 적을 지옥의 불구덩이 속으로 보내자.

교살(絞殺)

소리를 내지 않고 죽이는 방법중 가장 좋은 것은 적의 배후로 돌아가 적의 목을 비틀어 죽이는 교살이 최고다. 하지만 적의 배후로 돌아가는 것이 어렵다.

교살하는 과정

폭사(暴死)

교살과는 반대로 멀리서 적을 죽이는 방법도 있다. 멀리서 적을 탐색한 후 스코프로 적의 어깨를 조준하고 발사. 명중하면 조용히 저 세상으로…

폭사하는 과정

전투화면과 새로운 영자갑주를 공개

사쿠라대전 2

-그대여 죽지 말지어다-

새턴 최고의 어드벤처 「사쿠라대전」의 후속편. 멋진 일러스트와 캐릭터로 세가팬들을 매료시켰던 '사쿠라'가 돌아 온다. 이번호에는 간략한 전투 시스템을 정리하여 전하도록 한다.

유럽에서 온 두개의 별!

레니와 오리히메가 탑승하는 영자갑주 「아이젠크라이트(철의 드레스)」의 등장

영자기관의 실용화로부터 5년뒤에 독일의 노이기어사는 3종류의 영자갑주를 만들어 낸다.

독일에서 영자연구의 핵이 되고 있는 아이젠크라이트1형에 이어 개량판인 「파라레레(평행)」와 회전식 영자기관을 탑재한 이번에 레니와 오리히메가 탑승하게 되는 3형인 「크로이츠(십자)」가 제작되었다.

새로이 단장된 출격 동영상

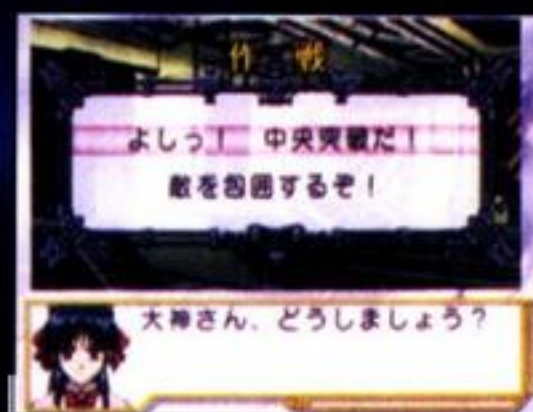
세이구미가 유럽에서 온 영자갑주를 타고 나오게 된 것에 하나구미의 영자갑주들도 새로이 「광무.개(改)」라는 이름으로 돌아왔으며 물론 출격 시의 동영상도 새롭게 제작되었다.

아래쪽에는 레니와 오리히메가 탑승한 아이젠크라이트의 모습이 보인다.

전작에서도 인기를 끌었던 사쿠라의 메시지

기대가 되는 전투 시스템. 이번에는 어떻게 될 것인가?

주목을 끌고 있는 전투의 흐름은 기본적으로 전작과 다르지 않지만 커맨드에 "전체"와 "상담"이 삭제, 이동 계통에 "돌아가기", 정보 계통에 "순번"과 "상공", 그리고 특수 계통에 "대장"이라는 명령이 추가되었고 공격 계통의 "합체"와 "감싸기"의 존재 여부는 아직 밝혀지지 않았다.

○작전 커맨드

상공 커맨드. 이것으로 전황을 파악하기 쉬워질 것이다

○적을 포위하는 작전이다

○이것은 통상 전투 화면

물론 레니와 오리히메도 전투에 참가

이번 작품에 처음 등장하게 되는 레니와 오리히메도 전투에 참가하게 된다. 과연 그들은 게임 안에서 어떤 행동을 취하게 될까? 그리고 어떤 멋진 말로 우리를 감동시킬까?

KOREA INFOS

우영 게임 사업 다각화!

그동안 「알버트 오딧세이 외전」, 「엘하자드」 등 새턴 게임의 한글화 컨버전에 주력하던 (주)우영시스템이 '프린트 클럽' 등의 아케이드 사업에도 진출한다. 우영의 관계자에 따르면 "앞으로 우영이 한국 내에서 본격적인 게임사로 발돋음하기 위해 새턴 게임뿐만 아니라 아케이드 게임에도 진출하게 되었으며 기존에 추진해 오던 PC게임과 새턴 게임을 포함하여 명실상부한 게임사로 진출하기 위해 이같은 결정을 하게 되었다"고 밝혔다.

한편 우영은 전반적으로 저조했던 이번 '어뮤즈 월드'97'에서 다양한 '프린트 클럽'류의 아케이드 제품을 선보여 가장 높은 관심도를 보였다. 또한 이와는 별도로 그동안 추진해 오던 새턴용 「임팩트 레이싱」이 발매되었으며 이외에도 「벌크 슬래쉬」, 「앤젤 그래피티S」 등의 새턴 한글화 컨버전 게임을 가까운 시일 내에 발매할 계획이다.

문의처 : (주)우영시스템(02-3445-4854)

카마, 불법 복제 소매상 고발조치

비디오게임 공급업체인 카마 엔터테인먼트(대표 박현규)는 용산 전자랜드 소재의 3개 소매상에 대해 자사가 한국내 독점 판매권을 소유한 새턴용 「월드시리즈 베이스볼'98」의 불법 복제품을 판매했다는 물증을 확보하고 이들을 관계당국에 고발키로 했다.

이번에 적발된 게임 판매점은 대만 등지에서 복사된 프레스를 판매했던 곳이 2개소, 자체 복사품을 판매했던 곳이 1개소로 「월드시리즈 베이스볼'98」의 경우 불법 복제품이 판매되기 시작하면서 연말대목에도 불구하고 정품의 판매가 기대 이하에 그치자 용산 일대를 중심으로 자체단속을 펼쳐온 것으로 알려졌다.

이와 관련하여 카마의 한 관계자는 "세가에서조차 한국의 복사시장에 대해 알고 있을 정도가 되었습니다. 따라서 저희 비디오 게임업자들이 정상적인 사업을 운영하기 위해서는 이런 복사에 대한 조치가 필요했으며 또한 세가 측에서도 그런 압력을 계속 가해오고 있는 실정입니다. 저희 역시 중간적인 입장에서 발전적인 형태로 일이 마무리되길 바랬지만 그러기에는 복사시장이 너무 활성화되어 버렸습니다.

이번 일을 계기로 별도의 단속팀이 구성되어 용산 전자상가에 대한 복사 소프트웨어의 일제 단속이 진행될 것이라고 알고 있습니다. 아마도 조금은 복사 소프트웨어가 정리되리라 봅니다."라며 앞으로 용산의 복사CD에 대한 엄중한 단속이 있을 것이라는 뜻을 내비쳤다.

카마의 「월드시리즈 베이스볼'98」

문의처 : 카마 엔터테인먼트(02-544-6800)

국내최초 사이버 가수 '아담' 데뷔!

'일본에는 교쿄, 한국에는 아담이 있다'

'컴백 태지보이스'로 잘 알려진 아담소프트가 국내 최초의 사이버 가수 '아담'을 개발중에 있으며 1월 중에 첫번째 음반을 낼 것이라고 21일 전했다.

'아담'의 음반에는 김경호의 '나를 슬프게 하는 사람들'의 작사·작곡자 강은경·이경섭씨가 만든 총 10곡의 록발라드 풍의 호소력 있는 노래를 바탕으로 다양한 장르의 곡이 수록되어 있다. 또한 CD-ROM 기능이 첨부되어 있어 노래와 함께 뮤직비디오, 사진 등의 화려한 영상으로 음반으로서의 가치를 높혔다.

사이버 가수 아담은 사이버 스페이스 '에덴'에서 태어나 한 인간을 사랑하게 되고 인간이 되고 싶어하는 사이버 인간으로 설정되어 있다. 178cm의 훤칠한 키에 밝고 구김살 없는 맑은 성격의 소유자인 그가 부르는 노래는 록발라드를 기조로 본원적인 슬픔을 절제된 힘으로 표출해내고 있다.

아담소프트의 관계자에 따르면 "이 프로젝트를 위해 국내 각계 전문가들을 섭외, 1년 여의 제작기간 동안 강행군을 계속하여 '라라크로프트', '다테 교쿄'와 같은 해외 사이버 배우들에 대응할 수 있는 국내 사이버 가수의 개발을 서두른 것"으로 알려졌으며 앞으로 모델, 광고, 게임, 애니메이션, 방송프로그램 등 다양한 방향으로 아담을 진출을 추진한다는 방침이다. 항상 독특한 아이디어로 업계의 시선을 끌어가는 아담소프트의 이러한 성과에 힘입어 국내 엔터테인먼트 업계에 새로운 활기를 불어넣을 것으로 예상된다.

제 1회 EDU-GAME 소프트웨어 기획, 시나리오 공모전

어린이 컴퓨터 전문 러닝센터 컴키드와 한국정보문화센터는 정보문화 확산과 교육정보화 마인드 재고를 위해 어린이 교육용 게임 시나리오를 12월 10일부터 98년 2월 10일까지 두달간 공모한다고 밝혔다.

이번 공모전의 주최는 정보통신부와 SOFTEXPO '97 조직위원회이며, 컴키드·한국정보문화 센터에서 주관하고 숭실대학교, KBS가 후원하며 부상은 인텔 코리아가 협찬한다.

시나리오 공모 내용은 게임적 요소가 가미된 어린이 교육용 소프트웨어 기획서 또는 시나리오이며 참가자격은 제한이 없다. 공모전에 대한 시상발표는 98년 2월 25일에 있을 예정이며 대상은 정보통신부 장관상과 함께 상금 300만원, 바상으로 펜티엄 2대가 주어진다. 이번 공모전을 기획한 컴키드는 "우리 어린이들이 멀티비디어 학습을 즐겁고 유익하게 하게 활용하기 위한 소프트웨어 개발을 위해 오락적 요소가 가미된 어린이 교육용 (EDU-GAME)시나리오 공모전을 지속적으로 개최함으로써 국내 소프트웨어 산업에 활기를 불어놓고, 교육 정보화 마인드 재고에 한몫하고자 한다"고 기획취지를 밝혔다.

자세한 사항은 컴키드 공모전 홈페이지 다운로드(www.comkid.co.kr)를 통해 신청서 및 공모요강을 안내받으면 된다.

디스크 스테이션 Vol.4 발매

한국 컴파일에서 발행하는 윈도 95전용 게임 매거진 「디스크 스테이션 Vol.4 -겨울호」가 발매되었다. 이번호에는 「파이팅! 에이스맨(전편)」, 「퍼즐뿌요」 등 정품 게임이 6개 수록되었으며 애니메이션 코너에는 현재 일본에서 높은 인기

를 보이고 있는 극장용 애니메이션 '모노노케 히메'가 소개되었다.

특히 이번호에는 게임 매니어들의 추억을 더듬어 볼 수 있는 '일본 시뮬레이션 게임의 흐름'을 특집으로 다루었으며 소비자 가격은 19,800원이다.

문의처 : 한국 컴파일(02-3453-1156)

국내 외국 게임 잠식율 80% 넘어

문화체육부 영상음반과는 지난달 국내 게임 유통에 관한 백서라고 할 수 있는 「국내 게임 유통 실태 분석 및 유통 구조 개선 방안」을 발간하여 관계자를 대상으로 배포 중에 있다.

이번 보고서에 의하면 국내 게임산업은 복잡하고 문란한 유통과정과 무단복제를 통한 무자료 판매가 가장 큰 문제점으로 지적되었으며 이에 따라 유통구조를 개선하는 동시에 정품시장을 형성하고 개발자금 및 게임 시장을 대형화하면 외국과의 경쟁력이 생길 것이라고 보고되었다.

한편 국내 PC 게임 개발 타이틀은 14.6%에 그쳐 미국 타이틀이 42%, 일본 타이틀이 17.2%인 것에 비해 아직도 외국 게임의 비율이 높은 편이며 국내 유통되는 대부분의 게임 타이틀 물량을 공급하고 있는 대기업이 외국 타이틀 판매에 비해 자체 개발이나 국내 개발 타이틀을 수용하는 경우가 적은 것이 문제점으로 드러났다.

'어뮤즈월드'98' 작년에 비해 저조

국내 최대의 게임 쇼라고 할 수 있는 '어뮤즈월드'98'이 지난 97년 12월 17일에서 20일, 4일간 한국종합전시장(KOEX)에서 개최되었다. 이번 전시회는 IMF 한파와 경기 불황으로 인해 작년에 비해 전반적으로 저조한 게임쇼로 평가되었다.

특히 이번 전시회에서는 전반적으로 '프린트 클럽류'의 '스티커 사진 게임기'가 가장 큰 비중을 차지하였으며 '우영'의 아케이드 사업 진출과 '프로토피아'의 「리베로그란데」가 가장 큰 이슈로 떠올랐다. 또한 '포로토피아'의 부스에서는 대형 멀티비전을 통해 남코와 스퀘어가 협력하여 제작하는 스퀘어 아케이드 진출작 제 1호인 「에어가이츠」의 동영상이 방영되어 게임 매니어들에게 좋은 반응을 불러 일으켰으며 대부분의 관람객은 작년에 비해 일본 게임사들이 많이 참가하지 않았다는 점과 전시장 규모가 전반적으로 축소되었다는 점으로 인해 불만스러운 표정을 나타냈다.

컴퓨터기자클럽, 송년의 밤 행사 갖어

(사)한국 컴퓨터기자클럽(KCRC: 회장 박종환)이 정보지와 활용지 부문으로 나눠 매년 선정하는 올해의 기자상에 이근형(월간 컴퓨터 월드)·정의식(월간 하우PC)기자가 각각 선정되어 지난 12월15일 열린('97 정보통신인의 밤 및 KCRC송년의 밤)에서 수상됐다.

그러나 13회를 맞이하는 올해의 인물상은 수상자를 내지 못해 특별상을 신설, 그동안 국내 정보산업 발전과 후진양성에 매진해오고 있는 성기수 동명정보대학교 총장에게 공로상을 수여했다.

한편 KCRC는 지난해까지 약 200여명의 소속 회원 중심으로 개최되어온 송년의 밤을 올해부터는 관련업계 종사자들이 대거 참여하는 [정보통신인의 밤 및 KCRC송년의 밤]으로 확대 개편했고 이날 행사는 업계 관계자와 회원 기자 등 약 300여명이 참석하는 성황을 이뤘다.

저지드레드 슈퍼 등장

PS와 SS가 동시에 호환되는 건 액세서리로 큰 호평을 받았던 '저지드레드'의 최신 버전이 발매된다. 이번 '슈퍼'는 그동안의 '저지드레드'가 SS에는 잘 호환되지만 PS에서는 호환성에 조금 문제가 있었던 점을 충분히 보완한 제품이다.

따라서 남코의 '건콘 모드'는 물론 코나미 게임도 동시에 지원되며 별도 액세서리로 '리로드 페달'과 조준경, 가늠쇠가 함께 동봉되어 있다.

물론 그동안의 '저지드레드'와 같이 게임에 사용할 때 LED 특수효과가 게임을 더욱 긴장감 넘치게 만들어 주며 스피드는 3종류로 조절할 수 있다.

현재 발매 예정시기는 1월 중순경이며 가격은 환율이 일정치 않은 관계로 아직 미정인 상태이다.

문의처 : 게임본부(02-701-1667)

니치멘 그래픽스 '김위태'씨 본사 방문

「파이널 판타지Ⅷ」 '98년 크리스마스 발매!

현재 닌텐도, 스퀘어 등 대부분의 대작 게임사들에게 그래픽 툴을 제공하고 있는 '니치멘 그래픽스'의 김위태씨가 게임 현황을 알아 보기 위해 일본에 들렀다가 잠시 귀국하여 본사를 내방했다.

'김위태'씨는 본지 11월호 인터뷰를 통해 국내 독자들에게도 많이 알려진 인물로 챔프를 통해 접수된 많은 게임 그래픽 디자이너 지망생들의 편지에 대해 일일이 답을 해주지 못해 미안하다는 말을 전했다.

그리고 '스퀘어'의 현재 근황에 대해서는

"우선 「파이널 판타지Ⅷ」은 '98년 크리스마스를 전후에 발매될 예정이라고 합니다. 「파이널 판타지Ⅷ」의 경우 제작 기간이 약 1년 6개월 정도 소요되었지만 이제는 스퀘어 역시 PS용 게임 제작에 많은 경험을 쌓았기 때문에 「파이널 판타지Ⅷ」의 경우는 약 1년 정도의 제작 기간을 계획하고 있는 듯합니다. 또한 「파이널 판타지Ⅷ」은 「Ⅶ」의 장점과 「패러사이트 이브」의 장점을 최대한 살려서 제작하게 될 것입니다.

그리고 미국에서 제작되고 있는 「패러사이트 이브」는 사실 이제 완전히 일본 제작진들의 손으로 넘어가 버렸습니다. 처음에는 일본 매스콤들도 미국 헐리우드의 완벽한 특수효과와 일본 게임 제작기술이 조화를 이룬 대작이라고 발표하였으나 문화적인 차이나 퀄리티에 대한 생각 차이 등으로 인해 미국 제작진과 일본 제작진 사이에 갈등이 발생하고 결국에는 상당수의 미국 제작진들이 사표를 던지고 스퀘어를 떠난 상태입니다. 또한 「패러사이트 이브」는 사실 누구나 기대하는 대작이지만 일본 스퀘어에 가서 어떤 게임이냐고 물어보면 대부분의 사람들이 미국인들을 별로 믿을 수 없다는 대답을 하고 있습니다. 결국 스퀘어는 미국에서 발판을 마련하기 위해서는 이러한 문제를 극복해야만 할 것이라고 생각합니다."라며 기대작인 스퀘어 소프트의 제작상 현안문제, 공개되지 않은 새로운 사실 등을 알려 주었다. 한편 '김위태'씨는 '니치멘 그래픽스'는 게임 제작사들에게 게임 제작을 보다 수월하게 만들어 준다는 말을 전하며 국내 게임 제작사들 역시 '니치멘 그래픽스'와 좋은 관계를 형성해 나갈 수 있었으면 좋겠다고 밝혔다. 그리고 이번에는 짧은 기간동안 한국에 머물기 때문에 챔프 이외 다른 게임 관련자는 만나지 못했지만 차후에는 많은 시간을 마련해 국내 게임 제작사와 담당자 분들을 만나고 싶다고 아쉬움을 전하며 한국을 떠났다.

JAPAN INFOS

PS 1000만대 돌파, 기념 이벤트 실시

지난해 12월 3일을 기해 대망의 3주년을 맞이한 플레이 스테이션이 일본내생산출하대수 1,000만대를 돌파했다.

이를 기념하여 12월 3일~12월 31일까지 SCE에서는 플레이 스테이션 1000만대 감사 캠페인을 실시했다. 행사 내용은 기간중 플레이 스테이션 본체나 대응 소프트를 구입할 때 받게 되는 전용 엽서에 질의사항을 기재해 응모하면 추첨을 통해 총 11,100명에게 3가지 특별제작 상품을 증정하는 것.

증정품은 미드나이트블루의 플레이 스테이션 본체와 듀얼쇼크 세트(100명), 스웨드 블랙의 듀얼쇼크(1000명), 브리리언트실버 메모리카드(10,000명) 3종류로 플레이 스테이션 유저라면 누구나 탐낼 만한 SCE의 특제 사은품이다.

에닉스 자사 유통 루트 개설

에닉스는 98년 4월부터 자사의 가정용 게임 소프트의 판매유통 루트를 변경, 소프트를 소매점에서 직접 판매하게 된다.

이번 유통 루트의 변경을 통해 에닉스 역시 스퀘어, 코나미에 이어 소프트 출하본수를 자사에서 결정, 유통 루트를 간소화시켜 판매본수 증대를 도모할 수 있게 될 것으로 기대된다.

98년 3월 발매 예정인 게임보이용 소프트 「드래곤 퀘스트 몬스터즈 ~테리의 원더랜드」를 기점으로 소매점 직판이 실험적으로 실시될 예정으로, 4월부터는 이외의 소프트(기종 미정)들이 본격적인 직판 체제로 들어가게 된다.

이러한 소매점 직접판매를 통해 판매본수의 증대는 물론 재주문 요청에도 신속히 대응할 수 있게 될 것이라는 게 에닉스 관계자의 설명이다.

스퀘어, 코나미에 이어 3번째로 자사유통루트를 확립하게 되는 에닉스 소프트웨어가 어느 정도의 판매 신장을 보일 수 있을 지 업계의 관심이 대두되고 있다.

라이트 부착용 확대경 '라이트보이 포켓' 출시

빅동해에서 게임보이포켓 전용의 라이트부착 확대경 '라이트보이포켓'을 출시했다. 이 제품을 게임보이 포켓에 장착하면 화면이 1.5배 커지는 동시 암전에서도 즐길 수 있게 된다. 라이트보이포켓은 원터치로 장착이 가능하며 장착 후 본체를 접을 수 있어 휴대에 편리하다는 장점을 갖는다.

가격은 2,480엔, 색상은 밝은 회색

타마고치 최신작 등장

반다이의 초히트작 「타마고치」의 신작이 발매되었다. 그 이름은 「원인치의 타마고치(原人っちのたまごっち)」로 일본에서 지난 12월 20일부터 상영에 들어간 「북경원인」의 개봉을 기념하여 제작된 것이다.

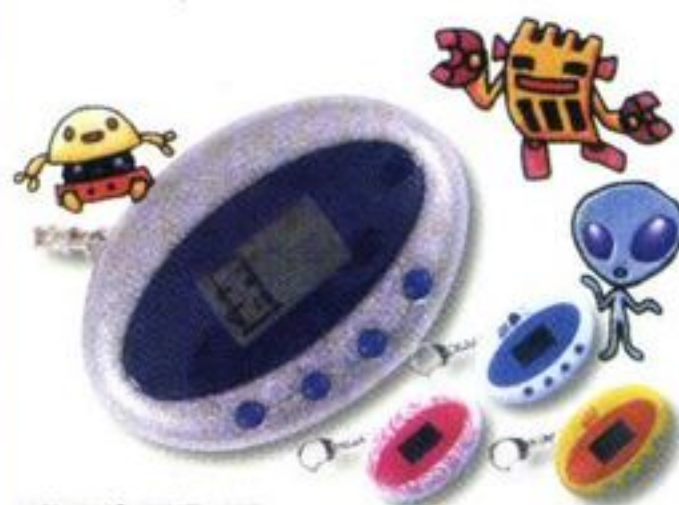
이번에 발매된 「원인치」는 기존의 「타마고치」와 같은 시스템에 캐릭터만 '북경원인'을 사용한 것으로 일본내 '북경원인' 상영관과 로손 등의 편의점에서 판매되고 있다.

현지 발매가는 1,980엔

반다이사(社) 신형휴대 툴 '웨이뷰 포' 개발

타마고치의 열풍을 일으킨 반다이가 휴대전화나 PHS의 수신을 알려주는 신형휴대 툴 '웨이뷰 포'를 개발, 지난 10월 29일 발매에 들어갔다.

본체인 UFO 안에 살고 있는 것은 '전파별인(電波星人)'으로 이 우주인은 휴대전화나 PHS의 발신 전파를 민감하게 캐취해 알려준다. 반복해서 전파를 받게 되면 여러가지 다양한 모습으로 변화된다. 이 우주인은 특히 공기의 오염이나 공복에 약해 정성을 다해 돌봐주어야 한다. 우주인의 기분을 살려주기 위해 가끔 가위바위보나 슬롯게임을 해줄 필요가 있다.

타마고치에 비해 발매 초두 인기는 덜하지만 젊은 층들의 통신상품에 대한 지대한 관심을 반영, 아이디어가 돋보이는 기획상품이라는 평을 받고 있다.

본체 색상은 화이트, 실버, 핑크, 옐로우로 가격은 2,980엔

초리얼 낚시 게임 등장

JESNET가 지난 12월 20일 초리얼 버철 피싱 게임을 발매했다. 이 게임은 날씨와 낚는 고기에 따라 장소, 루어, 낚시대 등을 선택할 수 있다. 특히 감아올릴 때의 후크, 루어 등의 감각을 리얼하게 전달해 본격적인 루어 피싱 게임을 따뜻한 방안에서 즐길 수 있게 됐다. 낚시 장소는 3종류, 물고기 6종류, 루어 20종류, 낚시대 3종류에서 선택할 수 있다. 본체 디자인 역시 낚시대의 감각을 확실하게 살려 본격파 피싱 게임을 실현했다.

멀티미디어 그랑프리 '97, 새턴 2타이틀 수상

멀티미디어 관련의 우수 작품을 비롯해 제작자를

표창하는 멀티미디어 그랑프리 '97이 지난 11월 26일, 치바 마쿠하리 멧세에서 개최됐다. 이번에 12회를 맞는 본 행사는 응모총수 332작품으로 네트워크 부문에서 최초로 '포스트패트(소니 커뮤니케이션 네트워크)가 그랑프리로 선정됐다. 이외에 27개 작품 · 6명이 수상했으며, 패키지 부문의 게임 상에는 '리얼사운드 ~바람의 리그렛트', 음악영상 부문에는 'DIGITAL DANCE MIX 아무로 나미에'가 각각 수상해 새턴 타이틀로는 2개부문의 상을 획득하는 영예를 얻었다.

와프의 이이노씨는 "이번 수상을 통해 '리얼사운드'를 몰랐던 유저들에게 조금이라도 알릴 수 있는 계기가 된 것이 기쁘다. 보다 많은 사람이 플레이하기를 바란다"고 수상소감을 말했다.

데지큐브 레벨 윈터 캠페인 실시

지난 12월 19일부터 금년 1월 31일에 걸쳐 실시하게 되는 데지큐브의 이번 특별 행사는 음악 CD의 구매자를 대상으로 실시하는 감사 이벤트이다.

초코보 스트랩

행사 내용은 전국의 캠페인 협찬점에서 데지큐브의 음악 CD를 사는 고객에 한해 선착순으로 스페셜 카드를 증정하는 것.

또한 당첨 카드 700명에게는 초코보 오리지널 스트랩을 선물로 증정한다. 이밖에 상품 구입시 받게 되는 예약확인 엽서를 이용해 1월 21일 이후 발매되는 신보를 예약하면 추첨을 통해 1,000명에게 초코보 뱃지를 증정한다.

대응 상품은 데지큐브에서 발매되고 있는 음악 CD 전품으로 과거에 발매되었던 구보도 가능하다. 예약대응 CD는 '초코보의 이상한 던전 오리지널 사운드 트랙(2월 5일 발매예정)'이다.

휴대용 전차로 GO!

현재 PS용으로 발매되어 선풍적인 인기를 끌고 있는 「전차로 GO!」의 휴대용 액정 게임이 등장했다. 게임의 내용은 물론 PS용과 같이 전차를 운전하는 것으로 돌발적인 사태에 적절히 대응할 수 있는 판단력과 민첩성을 요구한다.

게다가 이번 액정 게임은 진동까지 갖추어 더욱 실감나는 게임을 제공하며 휴대용으로는 매우 편리하게 디자인되어 있다.

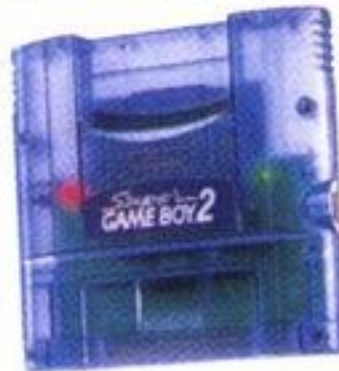
현지 발매가격은 1,980엔.
문의처 : 일본 반다이(03-3847-5113)

게임 대회, 댄스 퍼포먼스 성행

1월 29일 발매될 에닉스 댄스배틀 게임 '베스트 어 무브 Dance&Rhythem Action'의 발매를 기념한 이벤트가 동경 'CLUB ASIA'에서 펼쳐진다. 행사내용은 테마곡을 부른 가수의 라이브 무대와 댄스 공연, 게임 대회 등으로 각 행사에서 선발된 우승자에는 상금과 부상이 수여된다.

「슈퍼 겜보이2」 98년 1월 등장!

98년 1월 23일 「슈퍼 겜보이2」가 발매된다.

이것은 종래의 「슈퍼 겜보이」와 같이 미니 컴보이용 소프트를 SFC로 즐길 수 있도록 해주는 것이지만 이번에는 슈퍼컴보이뿐만 아니라 통신 케이블 접속이 가능하다는 점이 가장 큰 변경점이다.

본체는 반투명의 푸른색으로 외관도 꽤 스마트하고 메커니컬한 느낌이 든다. 「슈퍼 겜보이2」는 포켓몬의 교환을 대화면 TV상으로 해온 사람에게는 정말 기대해도 좋을 만큼 흥미로운 기기다.

가격은 5,800엔.

특별 사은 대잔치 당첨자 발표!

대상 : 플레이 스테이션 1명

이용완……서울 양선구 신정 6동 목동 APT 804-1108호

최우수상 : RADICA 릴 전자 낚시 게임기 10명

김승균……충남 천안시 구성동 382-7
정호준……서울시 광진구 중곡동 244-35호
김창수……경기도 안양시 만안구 안양5동 707-102
오세민……인천시 부평구 산곡동 307번지 현대 APT122-701호
이완섭……서울시 강남구 삼성동 85-5 현대 하이츠 빌라 A동 B01호
손창석……충남 서산시 해미면 석포리 사서함 384-18호
김공우……서울시 동작구 사당4동 300-49번지 102
김보경……전북 군산시 나운동 유원APT 4-501호
최용환……서울시 동대문구 이문3동 164-15

우수상 : RADICA 잠수함 및 탱크 2명

박성진……인천시 중구 선화동 14-36 홍인빌하 A동 204호
김근호……대구시 남구 봉덕 3동 1327-25

장려상 : RADICA 골프 5명

이선우……경남 창원시 반지동 76-5 '화랑 이용원'
백윤기……강원도 원주시 태장1동 14통 3반 1346-16호
박선준……서울시 노원구 상계 7동 주공 APT 4동 102호
임희승……서울시 강동구 둔촌 APT 315-306
홍정아……서울시 노원구 중계 2동 경남 APT 3동 1305호

●당첨자상품 문의 : 이현수 (02-3142-6841)

노래하고 춤추는 사이버 세계의 요정

디지털 사이버 가수의 세계

세계에서 가장 완벽한 얼굴과 신체를 한 사람은 과연 어떤 사람일까? 누구나 꿈꾸는 이 '완벽의 세계'는 신의 세계에서만 가능한 것이 아니라 컴퓨터 산업의 발달로 이미 가능해진 상태. 가장 완벽한 외모를 가지고 화면 속에서 노래하고 춤추는 요정이 바로 '사이버 가수'인 것이다. 지난해 'Love Communication'이라는 음반을 출시하여 일본에 선풍적인 인기를 끌었던 다테 교코와 같은 사이버 배우가 대표적이다. 교코 이후 수많은 사이버 배우들이 속출하고 있는데 드디어 한국에도 중·고생들의 선망의 대상이 될 새로운 사이버 스타가 1호 '아담'이 탄생하게 됐다.

File Edit View Go Communicator Help
Back Forward Reload Home Search Guide Print Security Stop
Bookmarks Location: WWW.adamsoftcom/adam
Internet Lookup New&Cool Netcaster
Document: Done

한국에도 사이버 가수 출현!

일본에 '교코'가 있다면 한국에는 '아담'이 있다. 국내 최초가 되는 사이버 가수 '아담'은 바로 1년 전 게임 매니어뿐만 아니라 서태지 팬들로부터 엄청난 성원을 얻은 바 있는 '컴백 태지보이스'의 제작사 아담소프트에 의해 12월 12일 20세라는 성인의 나이로 탄생했다.

우리 정서에 맞는 캐릭터를 개발해야 한다는 일념으로 제작된 아담은 교코나 저스틴, 라라 크로프트와 같은 사이버 배우들과는 달리 완전히 차별화된 모습으로 대중 앞에 선보일 예정이다. 우선 아담이 부를 음반은 록발라드를 기조로 아담이 가진 본원적인 슬픔을 절제된 힘으로 표출하고 있다. 수록된 곡은 총 10곡(인트로, 에필로그 포함)으로 록 댄스, 발라드 곡 등 다양한 장르가 시도되고 있다. 또한 아담의 음반은 CD롬 기능이 첨부돼 10곡의 노래와 함께 아담의 뮤직 비디오, 사진, 아담의 전설, 과거의 추억 등이 화려한 영상과 함께 수록되어 있어 음반으로서의 부가가치를 높였으며 동시에 기존 사이버 스타와의 차별을 두었다.

음반 이외에도 종합적인 엔터테인먼트 사업을 계획하고 있는 아담소프트에서는 장차 아담을 모델, 광고, 게임, 방송 프로그램, 애니메이션 등 다양한 방향으로 진출시킬 생각이다. 외국 유수의 가상 스타들과의 일대 전쟁이 시작된 것이다. 이미 디지털 시대에 첨단 신기술로 무장한 외국 거대 자본의 영상물, 음반물들 속의 캐릭터들이 국내시장을 잠식해 가는 현재, 아담의 선전포고는 국내 엔터테인먼트 산업에 새로운 활기를 불어넣어 줄 것으로 기대된다.

아담은 사이버 스페이스, EDEN(가칭: Eastern Digital Entertainemnt Network)에서 태어나 20세가 되기까지 그곳에서 자랐다. 신과 인간 사이의 중개자로 통하는 반인반마 켄타우루스의 상징을 이어받은 아담은 한 인간을 사랑하게 되고 인간이 되고 싶어한다.

인간을 사랑할 수 없는 사이버 스페이스의 금기를 저지른 아담이 형장의 이슬로 사라지려 할 때, 네트워크가 열리고 아담은 현실로 빠져 나온다. 그러나 스스로 자신이 인간이 아니라는 사실을 알고 있는 아담은 사랑하는 여인을 만날 수도 느낄 수도 없다. 그는 노래를 부른다. 자신의 노래만이 그녀에게 다가갈 수 있기에.

아담의 프로필

1. 본명: 아담(Adam)
2. 코드명: K
3. 학명: Homo Cybrus Adam
4. 성별: 남
5. 생년월일: 1997년 12월 12일
6. 별자리: 사수자리.
7. 나이: 20세
8. 출생지: 에덴
9. 신장: 178cm
10. 체중: 68kg
11. 혈액형 : 0형
12. 시력: 0.4(좌), 0.5(우)- 평소 콘택트렌즈 사용
13. 성격: 밝고 구김살 없는 맑은 성격의 소유자. 물과 같이 투명하고 때로는 격정적으로 출렁이고 바위를 깰 정도로 강렬하다. 단잔잔한 물밑으로 빠른 해류가 흐르듯 자신이 영원히 인간이 될 수 없다는 것을 마음 밑바닥에 감추고 있다.
14. 홈페이지

http://www.adamsoft.com/adam

"내가 진정한 사이버 스타!"

각국의 사이버 스타 비교

리라 크로프트

인터넷에서 가장 잘 나가는 연예인이다. 잡지 표지 모델로 활동하고 있으며 영국 유명 록그룹 U2의 순회공연에 참가하기도 했다. 유리스믹스의 전 기타 리스트 데이브 슈어트와 음반을 제작했으며 지난해 11월 출시된 영국 코어 디자인 사의 게임 '툼레이더'의 여주인공으로 베스트셀러를 기록했다.
몸에 착 달라붙는 초미니 반바지 차림으로 각종 무기들을 들고 있다. 172cm의 훤칠한 키에 허리까지 땋아 내린 갈색 머리. 할리우드에서는 툼레이더의 영화화를 추진중인데 샌드라 블록과 데미무어 등이 히로인으로 물망에 오르고 있다. 또한 지방시의 수석 디자이너인 알렉산더 메퀸이 라라만을 위한 의상을 제작해 주기도 했다. 전세계 2천 5백만 명의 추종자를 거느리고 있다.

저스틴

미라지 엔터테인먼트의 디지털 미녀 여배우. 할리우드에서 활동 중이며 제작자들의 관심을 끌고 있다. 각종 연기를 척척 해내는 천천 후 다목적 배우로서 노 개런티를 받고 있는 것이다. 마릴린 몬로를 빰치는 자태에 화려한 금발, 풍만한 몸매. 하지만 아직까지 영화에 출연하지는 않았다. 피부결 하나까지 세밀한 표정과 미묘한 심리 연기를 할 수 있도록 디자인되었다.

다테교쿄

세계 최초 디지털 미소녀. (Love Communication)이라는 싱글 앨범을 내고 활동을 시작했다. 처음에는 일본 통산성 정보화 캠페인 포스터 모델로 활동했으며 현재는 도쿄 FM라디오 프로그램인 GI로 활동중이다. 인간과 같은 설정으로 어린 시절부터의 세세한 과거, 추억 등 자세한 설정을 가지고 있다는 점이 강점이다. 교쿄는 계속해서 성장하며 성인이 된 후에는 누드 모델로도 데뷰할 계획을 가지고 있다.

아담

한국 최초의 디지털 미소년(?). 캐릭터의 이름이 '아담'이 아니라 '디지털 서태지'가 될뻔 하기도 했던 세계 최초(?)의 미남 사이버 가수. 한국의 모든 여학생들을 사랑을 한 몸에 받는다는 각오 아래 활동을 준비중이지만 그에게는 이미 연인이 있다. 사랑하지만 느낄 수도 볼 수도 없는 애달픈 사연을 가지고 있다. 아담의 제작에는 영화 '은행나무 침대'의 영화 발전소 팀과 타이틀 곡은 김경호의 '나를 슬프게 하는 사람들'의 작사·작곡가 강은경·이경섭씨가 맡았다.

각국의 사이버 스타 비교

구분	다테 교쿄	라라 크로프트	저스틴	아담
제작사	호리프로	코어디자인	미라지엔터테인먼트	아담소프트
국적	일본	영국	미국	한국
나이	18세	29세	?	20세
성별	여	여	여	남
키	163cm	172cm	?	178cm
외모	43kg의 몸무게에 83-56-82의 체형을 가진 귀여운 소녀	바비인형을 닮은 잘록한 허리에 파멜라 앤더슨을 능가하는 굴곡있는 몸매 도톰한 입술에 암갈색으로 빛나는 눈 갈색 머리 초미니 반바지 차림 각종 무기를 들고 있음	마릴린 몬로를 능가하는 자태	다른 캐릭터와 달리 남자 캐릭터인 남성적이면서도 이지적인 면을 강조하고 있다 롱코트를 입은 가을 남자 분위기
직업	잡지 표지 모델, DJ (라디오 프로 GI 그루퍼), 가수	잡지 표지 모델, 음반 제작 등	각종 연기를 척척해 내는 가수 천천후 다목적 배우	현재 가수이며, 앞으로 모델, 게임, 방송 프로그램 등에 출연할 예정
데뷔	96년 10월 31일 일본 통산성 정보화 캠페인 포스터 모델	96년 11월 게임 툼레이더의 여주인공으로 등장	아직 정상 데뷔는 없었음.	98년 1월 판을 내면서 가수로 데뷔
특징	세세한 캐릭터 설정으로 인간이라는 점을 강조	다이내믹하고 이상적인 모습 부각	섹시한 이미지로 세밀한 연기가 가능하게 제작	타 캐릭터가 인간이라는 설정인 반면 아담은 인간이 되고 싶어 하는 반인간이다.

사이버 캐릭터의 미래

디지탈 혁명의 시대, 가상의 세계가 현실로 나타나고 있다. 「터미네이터2」나 「쥬라기 공원」, 「클리프 행어」와 같은 영화를 보면서 3D 그래픽의 가상 세계의 경이를 경험해 본 독자가 많을 것이다. 이 영화들이 하나둘 나올 때 이미 '사이버 캐릭터 사업'의 움직임이 꿈틀거리고 있었다.

최근 폭발적인 인기를 끌었던 실시간 육성 시뮬레이션 게임인 반다이의 (타마고치)나 아름다운 소녀를 실시간으로 관리하는 게임 (리틀 러브스)와 같은 게임은 사이버 캐릭터의 미래를 밝게 해준 케이스. 라라 크로프트나 교쿄와 같은 캐릭터가 그만한 3D그래픽으로 자신의 모니터나 TV에 등장, 자신이 시키는 대로 노래하고 춤추고, 게임도 할 수 있다고 생각해 보라! 얼마나 멋진가? 몇 년의 시간이 흐르면 얼마든지 가능한 이야기다.

이처럼 컴퓨터 기술이 발전하면서 무한한 가능성을 제시했다는 점에서 사이버 캐릭터의 등장은 새로운 캐릭터 사업에 대한 가능성을 제시했을 뿐 아니라 그 미래 또한 밝다 하겠다. 그 중에서도 국산 캐릭터가 등장했다는 것은 더 큰 기쁨이다.

이거 이상 짬뽕한 게임 있으면 나와보라 그래!

마벨 VS 캡콤

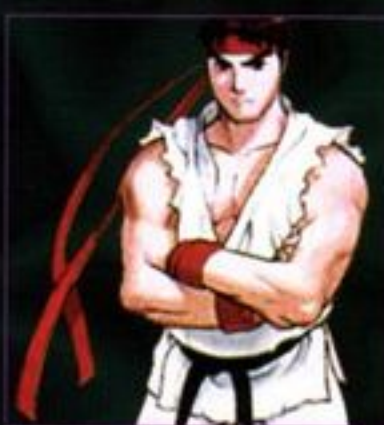
- 크래쉬 오브 슈퍼 히어로즈 -

태그 배틀을 채용한 새로운 전투 시스템을 확립한 VS시리즈. 새턴용으로 「X맨 VS 스파」가 확장 램 카트리지 4MB를 이용해 완벽한 모습으로 등장한지 얼마 되지 않아 아케이드용으로 더욱 다양한 캐릭터와 놀라운 시스템을 채용한 캡콤의 히어로 격투가 등장한다. 챔프는 이 갑작스런 정보를 마감 몇분 전 재빨리 캐치해 공개한다.

캡콤 히어로와 미국 코믹 스타들이 벌이는 대혈전

「X맨 VS 스파」는 그 상쾌한 공중 콤보인 에리얼 레이브나 순간적으로 반격 가능한 배리어블 카운터 등 스피드감 넘치는 게임 전개로 호평받았었다. 그런데 이 VS시리즈가 더욱 파워업해 등장했다. 유명한 미국 코믹, 마벨 코믹의 캐릭터와 캡콤의 히어로들이 총출동해 격투를 벌인다는 것이 이 게임의 대강의 줄거리가 된다.

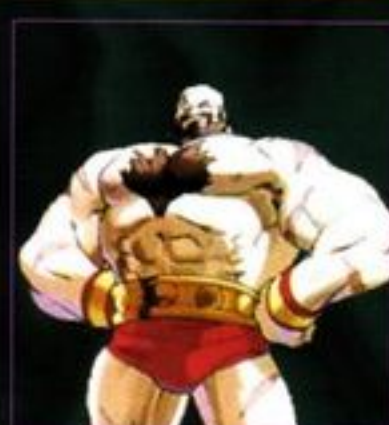
인간적인 스파 진영이 우세한 분위기

초강력 필살기, 하이퍼 콤보, 그리고 이것들을 동시에 연계해 사용하는 배리어블 콤비네이션 등 VS시리즈의 매력인 화려한 액션은 이 게임에서도 물론 건재하다. 「X맨 VS 스파」가 나왔을 때만

등장 캐릭터

류

캡콤 격투의 간판 스타. 하이퍼 콤보로 켄이나 고우키로 모드 체인지가 가능한 듯하지만 상세한 것은 아직 불명

춘리

여성 격투가의 표본이 된 존재. 이번에도 공중 대쉬가 가능. 또한 새로운 하이퍼 콤보도 구사한다

장기에프

과격한 전투 스타일로 인기가 드높다. 하이퍼 콤보로는 아이언 보디가 있다. 몸던지기 전투 방식에는 변함이 없는 듯하다

캡틴 코만도

횡스크롤 액션 게임에서 활약했던 주인공. 커맨드 스트라이크라는 필살기는 버튼에 따라 엄호 캐릭터가 바뀐다

스트라이더 비룡

「스트라이더 비룡」의 주인공. 두터운 열광팬을 자랑한다. 하이퍼 콤보는 라그나록, 레기온, 우로보로스. 어떤 기술을 쓸 지 예측 불가능

록맨

탄생 10주년을 맞이한 캡콤 액션의 산 증인. 아이템 공격이라는 필살기를 사용. 버튼에 따라 아이템이 바뀐다

진 사오토메

「사이버 보츠」의 주인공. 정지 기술의 1인자로 하이퍼 콤보 때는 그의 기체인 브로디아도 등장

모리건

「뱀파이어」 시리즈의 매혹의 인기 캐릭터. 다크니스일루전이 ↓ ↘ → +K, K로 변경

록맨의 하이퍼 콤보. 조그만 록맨이 헐크보다도 커져버렸다

비룡의 하이퍼 콤보인 라그나 록. 도대체 비룡이 왜 이렇게 많지?

류와 워 머신의 배리어블 콤비네이션

진과 록맨의 도발 대전

게이지를 3개나 소비하는 하이퍼 콤보. 이름하여 울트라파이널 아토믹버스터!

베놈과 캡틴 아메리카. 선과 악의 융합은 이런 느낌

해도 인간적인 스트리트 파이터들이 괴상한 녀석들에게 당하는 것은 아닐까하고 생각했던 유저들도 그동안의 시리즈를 통해 그런 걱정을 깨끗이 씻어 버린지 오래이다. 인간이 아닌 슈퍼 히어로들과 스트리트 파이터들의 대결은 이번 작품을 통해 조금 역전되어 버릴 지도 모르는 분위기가 풍긴다.

신 시스템 배리어블 크로스

이번 작품에 새롭게 도입된 '배리어블 크로스'는 자신과 파트너 두 사람을 동시에 조작해 공격하는 시스템이다. 게다가 '배리어블 크로스' 중에는 하이퍼 콤보를 마음대로 사용할 수 있다. 그렇지만 이쪽편의 '배리어블 크로스' 중에 상대도 '배리어블 크로스'로의 반격이 가능하다. 그동안 화면에는 4인의 캐릭터가 혼전을 벌이게 된다.

울버린과 록맨의 태그로 배리어블 크로스가 발동. 한 번의 커맨드로 두사람이 각각 기술을 내뿜는다

2대 1 대전이다!

3번째 엄호 캐릭터 선택 가능

캐릭터 선택 화면에서 태그를 결정한 후 3번째 캐릭터 선택으로 이어진다. 그 중에는 아서와 주비리 등 20인의 캐릭터가 등장. 이것이 새롭게 채용된 스페셜 파트너 시스템이다. 이 시스템을 발동시키면 선택한 스페셜 파트너가 엄호 공격을 해 준다.

20인의 스페셜 파트너 전용 캐릭터. '아레스의 날개'의 캐릭터까지 나온다

주빌리의 어택! 공격은 보통 캐릭터보다 다양한 듯

워 머신

신 캐릭터. 사용 기술은 아이언 맨과 흡사하다. 필살기, 하이퍼 콤보는 아이언 맨과 동일

베놈

이 녀석도 역시 신 캐릭터. 스파이더 맨의 라이벌적 존재. 사용 필살기도 역시 스파이더 맨과 흡사하다. 공중 대쉬도 가능

MARVEL

스파이더 맨

미국 코믹 캐릭터 중 가장 유명한 거미맨. 공중 대쉬는 물론 러쉬도 능숙하다. 새로운 하이퍼 콤보를 연마 중

캡틴 아메리카

정의를 상징하는 불멸의 히어로. 강력한 실드를 무기로 싸우지만 이번에도 옷을 입고 벗는 것이 가능하기 때문에 떨어지면 곧 버린다

헐크

마벨 진영의 장기에프와 같은 존재. 필살기 등이 추가되어 더욱 파워풀한 캐릭터로 변신

갬비트

건드리기만하면 전부 폭발해 버리게 하는 위험한 히어로. 경쾌한 기술을 반복하는 연속공격이 강한 캐릭터. 언제나 과감한 공격으로 대전의 주도권을 잡는다

울버린

매니어들 사이에서 인기가 높은 불굴의 전사. 게이지를 1개 사용하는 것만으로 스피드 업이 가능. 러쉬 공격도 한층 과격해졌다

2년의 침묵을 깨고 다시 모였다!

파이팅 바이퍼즈2

ARC 최고의 게임 「버철 파이터」를 탄생시킨 AM2연의 3D 폴리곤 격투 게임 「파이팅 바이퍼즈」의 속편이 공개되었다. 비록 전편은 크게 히트했다고는 할 수 없지만 「버철 파이터」와는 다른 나름대로의 게임성으로 세가의 새로운 가능성을 제시하였다. 과연 이번에는 어떻게 진화된 모습을 보여 줄 것인가?

전작의 시스템을 계승!

우선 가장 궁금한 부분이라고 할 수 있는 시스템에 관해서는 현재 기본적인 부분은 「FV1」을 답습하겠지만 새로운 시스템이 도입될 가능성 또한 높은 편이라고 한다. 전작에서는 우선 '벽'이라는 개념이 게임상에서 많은 비중을 차지하였지만 이번에는 '벽'과 '링'을 같은 개념으로 설정하여 공방전을 펼칠 수 있도록 제작중이다.

화려한 카메라 워크!

「파이팅 바이퍼즈」라면 역시 화려한 카메라 워크가 압권이었다. 물론 이번에도 '카메라 워크'에 관한 부분은 가장 중요한 요소로 작용하게 되며 화면 연출 역시 전작 보다는 많은 부분이 개선된다고 한다. 물론 아직은 개발중인 화면이지만 실제 사진을 보아도 배경이나 캐릭터의 그래픽이 많이 향상되었음을 느낄 수 있다.

또한 전작은 3D라고는 했으나 사실 직선적인 공방으로만 이루어 졌다. 하지만 이번에는 횡적요소가 추가된 듯하다.

신 캐릭터를 기대!

물론 이번에는 아직 공개되지 않았지만 신 캐릭터는 반드시 등장하게 된다고 한다. 게다가 「바이퍼즈」의 캐릭터들은 대부분 개성이 강한 캐릭터들로 신 캐릭터라면 그 이상의 강한 이미지를 연출해야만하기 때문에 기대 이상의 캐릭터를 만들겠다고 장담하고 있다.

또한 기존의 캐릭터들도 많은 부분 변신되었는데 특히 '하니'의 경우 아직 사진은 공개되지 않았지만 일본에서조차 '18금'의 이야기가 나올 정도로 화끈(?)하게 설정되어 있다고 한다. 따라서 우리나라에서 플레이하는 것은 어쩌면 조금 어려울 지도 모르겠다는 생각이 든다. 하지만 대작인 만큼 어떻게든 국내에서 즐기고 싶은 마음은 유저들 모두가 같으리라 생각한다.

전작, 8인의 전사 등장!

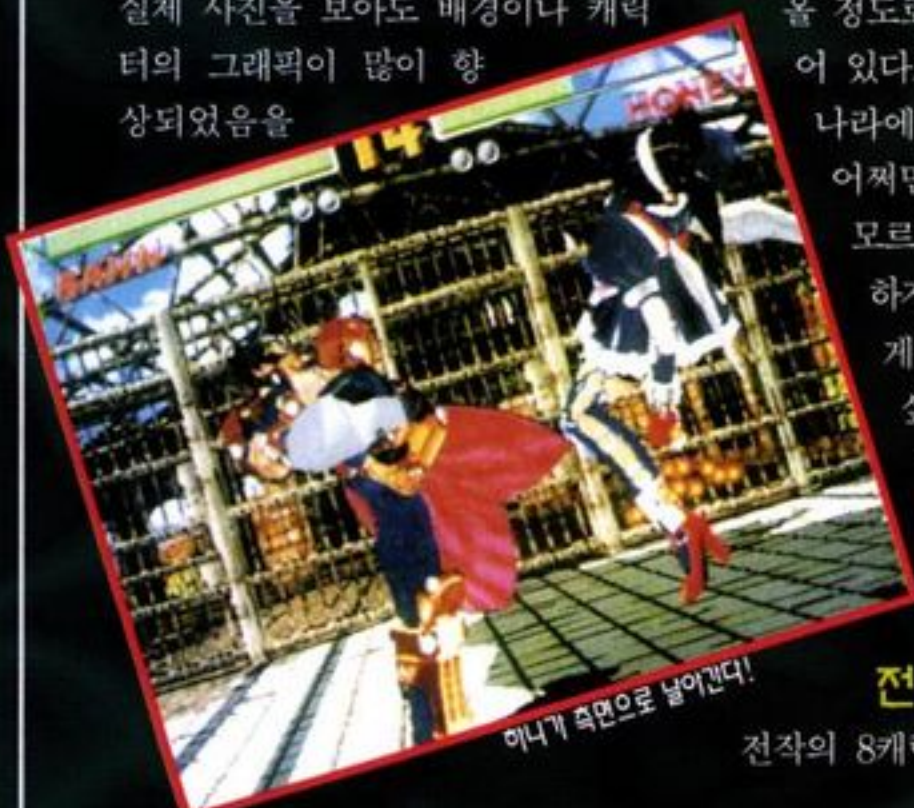
전작의 8캐릭터들은 약간만 리뉴얼되어 모두 재등장하게 될 예정이라고 한다. 물론 이미지나 복장이 바뀔지도 모르지만 기본적인 기술은 거의 변경점이 없을 듯하다. 따라서 이제부터 슬슬 새턴용 「파이팅 바이퍼즈」나 「메가믹스」로 그동안 먼지가 쌓였던 실력을 다시 갈고 닦으면서 「FV2」를 기다려 보는 것도 좋을 듯하다.

아직은 미녀처럼 보이지만…

반의 승리 포즈!

하니가 측면으로 날아간다!

라운드 개시 직후

ARC 특보

윤성민이 붉은 악마가 됐다!

파이팅 우슈 세컨드

얼마전 코나미가 3D격투 게임을 세상에 내놓아 우리를 놀라게 한 적이 있었다. 그런 코나미가 이번에는 그 「파이팅 우슈」의 파워 업 버전 출시를 너무나 빨리 발표해 또 한번 우리를 놀라게 했다. 그러나 이번 발표에는 코나미의 고도의 전략이 숨겨져 있었다. 이 특보를 통해 그것을 파헤쳐 보자!

- 제작사: 코나미
- 장르: 격투 액션
- 발매일: 98년 초 예정
- 발매가: 미정

코나미의 화유에 도키메키 입히기 전략

코나미의 초당 500만 폴리곤을 자랑하는 코브라 기판을 사용해 제작된 코나미 최초의 3D격투 게임 「파이팅 우슈」의 파워 업 버전이 격투 게임 사상 최고의 단시일 내에 발표되었다. 1탄이 발매되고 2개월 정도 후에 발표가 된 것으로 보면 코나미는 당초에 「파이팅 우슈」의 기획 단계 때부터 파워 업 버전을 동시에 기획했음을 알 수 있다.

이번 파워 업 버전의 가장 큰 변경점은 캐릭터 복장이 추가되었다는 것과 게임의 스피드를 선택할 수 있게 되었다는 점이다.

일단 캐릭터의 복장이 다양해졌다는 것은 테크모의 「데드 오어 얼라이브」가 아케이드용에는 없었던 여성스러운 코스튬으로 새턴용에서 주목받은 것에 크게 영향을 받은 듯하고 「철권3」의 제 3복장에도 전혀 영향이 없었다고는 말할 수 없다.

단순히 보면 「파이팅 우슈」의 최고 인기 미소녀 캐릭터인 화유에의 복장은 「데드 오어 얼라이브」의 카스미나 「철권3」의 샤오유의 세일러 교복과 거의 흡사하다고 할 수 있다. 그러나 이것은 코나미의 고도의 전략을 전혀 알지 못하는 발언이라고 할 수 있다. 화유에의 세일러 복은 코나미의 간판이라고 할 수 있는 「도키메키 메모리얼」의 '후지사키 시오리' 등이 다니는 키라메키 고교의 제복인 것이다. 코나미는 도키메키의 인기를 자사의 격투 게임으로 그대로 계승시키려는 고도의 전략인 것이다.

「파이팅 우슈 세컨드의 등장은 게임의 인기를 떠나서 아마도 화유에의 키라메키 고교 제복을 조금이라도 빨리 도키메키 팬들에게 보여 그들을 「파이팅 우슈」의 팬들로 만들려는 것이다.

또 한가지 눈에 띄는 부분은 한국 캐릭터인 윤성민이 한국 축구 대표팀의 붉은 유니폼을 입고 등장한다는 것이다. 이것 또한 「파이팅 우슈」가 한국에서 큰 반응을 보이지 않자 최근의 가장 큰 이슈인 월드컵 축구의 붉은 악마 이미지를 이용해 한국 시장을 노리려는 것이다. 어쨌든 코나미의 자사 게임의 상호 보완 홍보력과 지역별 분위기에 편승하는

우리의 윤성민은 한국 축구 국가대표팀의 복장을 하고 등장했다. 윤성민 만세! 캐릭터끼리의 밸런스 조정에도 상당히 신경쓴 듯

히비키 와타루가 동물 복장을 뒤집어 쓰고 나왔다. 왠지 그의 강인한 이미지와는 어울리지 않은 듯...

츠바키의 시녀복 복장. 이것도 화유에의 세일러 복을 부각시키기 위한 엑스트라 코스튬에 불과하다

필살기도 대폭 파워 업

이번 파워 업 버전에서는 콤보나 던지기 등 전작에는 존재하지 않았던 신 기술이 각 캐릭터마다 추가되어 있다. 전작의 기술에 관해서는 바뀐 부분이 없기 때문에 기존에 자신이 습득한 커맨드로 즐길 수 있다. 또 모션의 개량에 의해서 기술의 연계가 전작을 훨씬 능가하는 부드러움을 자랑한다.

신기술의 추가에 의해서 전작의 기술을 완전 습득한 유저도 더욱 재미있게 즐길 수 있게 되었다

98년 최고의 격투 게임 낙점!

철권3

- 제작사: 남코
- 장 르: 격투액션
- 현지발매일: 98년 봄 발매 예정
- 현지발매가: 미정
- 주변기기 대응 : 미정

97년 4월 아케이드용 「철권3」가 발매되고나서 곧 발표된 PS용 「철권3」 이식 정보. 그 정보가 나온 후 8개월만에 PS용 「철권3」의 화면 사진이 공개됐다. 현재 약 30%정도의 개발 진척도를 보이고 있는 PS용 「철권3」는 초보자부터 배틀 고수에 이르기까지 누구나 재미있게 즐길 수 있는 요소가 가득하다고 한다. 어쨌든 「철권3」는 아마도 98년 상반기 최고의 소프트가 될 것임에 틀림없다.

시스템12로 초고속 로딩 예정

아케이드용 「철권2」나 「소울 에지」는 PS와 호환되는 「시스템11」이라는 기판으로 만들어졌다. 그러나 이번 「철권3」는 「시스템11」보다 처리 능력면에서 월등히 우수한 「시스템12」로 가동되고 있다. 그러나 그 동안 PS용 「철권3」에 대한 정보나 기판 호환에 대한 상세한 내용이 발표되지 않아 불안감을 갖고 있었던 유저들도 있었을 것이다. 그런데다가 남코의 개발 스탭 중 한사람에 말에 의하면 「시스템11」의 1.5배정도의 스펙을 가진 「시스템12」의 게임을 PS로 완전 이식하는데는 무리가 있다고 했었다. 그러나 이번에 공개된 사진을 보면 ARC용의 매력을 그대로 간직한 채 PS로 거의 완벽 이식된 것을 알 수 있다.

또 PS용은 매체가 CD롬이기 때문에 어느정도의 로딩 시간이있겠지만 지금까지의 철권 시리즈와 같이 짧은 시간 안에 이루어질 것으로 보인다. 그것을 반증하는 것이 새로운 사운드 로딩 시스템(?)이다. 이것은 아케이드용에서처럼 매 라운드마다 빠른 템포의 사운드가 바로 바로 바뀌는 독자적인 시스템으로 로딩 속도에 큰 영향을 줄 듯하다.

로우의 기본 던지기인 레이지 드래곤이 화랑에게 히트되고 있다. 사진을 보면 알 수 있듯이 이 화면은 리플레이 화면이다. 레이지 드래곤으로 피니쉬를 결정 지을 수 있다는 것이다. 화면만으로도 박력넘치는 스피드감이 전해오는 듯하다

폴의 붕권 모습을 PS용과 ARC용의 화면 사진을 통해 비교해보자. 이식된 것이기 때문에 약간 달라보이기는 하지만 상당히 흡사하다

진의 스테이지에서 진과 화랑이 격전을 치른 후 다시 자세를 잡은 사진이다. 이 사진 또한 전혀 위화감을 느낄 수 없다. 그러나 실제로는 스타트 시에 배경 위치가 조금 바뀌어져 있다

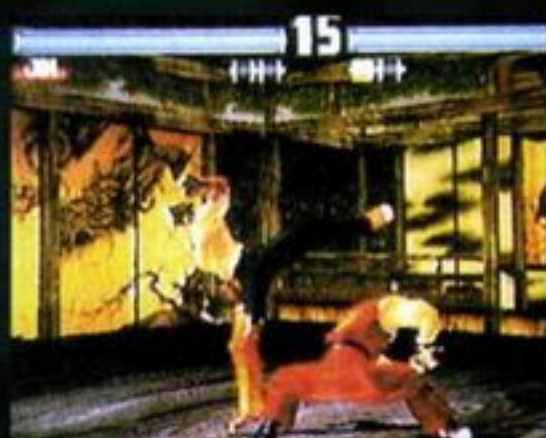
화랑의 플라밍고 레프트 힐이 에디를 덮치고 있다. 에디는 카포엘라의 징거를 한 번 썼기 때문에 중심을 잘 잡지 못하고 있다

PS용 오리지널 캐릭터 등장할지도…

지금까지 공개된 12장의 사진으로부터 확인된 것은 진, 화랑, 에디, 샤오유, 레이, 폴, 요시미츠, 니나, 킹, 로우와 2등신의 10인의 캐릭터이다. 어떤 캐릭터도 아케이드용과 비교해도 손색이 없을 정도로 완벽하다. 복장도 현재까지는 진과 레이, 니나만 2종류가 확인되었다. 또 아케이드용에서는 일부 캐릭터에 한해 스타트 버튼으로 선택할 수 있었던 제 3복장이 준비되어 있었지만 PS용에서는 전원에게 제 3복장이 존재할 수도 있다.

또 아케이드용에서의 8명의 타임 릴리스 캐릭터(쿠마, 줄리아, 건잭, 모쿠진, 브라이언, 헤이하치, 오거1, 오거2)들은 전작의 중보스와 마찬가

지로 어떤 조건을 만족시키면 사용할 수 있는 숨겨진 캐릭터로 등장할 것이다. 남코의 자료에 의하면 아케이드용에서 등장했던 캐릭터들이 삭제되지 않고 등장한다고 씌여있다. 그러나 문제는 오거2와 같은 초대형 캐릭터를 표현할 수 있느냐는 것이 관건이라고 한다. 그렇게 때문에 PS용 「철권3」 오리지널 캐릭터의 등장도 전혀 배제할 수는 없다.

샤오유의 호미각이 니나에게 히트. 공격력이 높다는 의미인 플래쉬 마크가 나오는 것을 보면 상당히 강력한 기술이 된 듯하다

진이 축이동하면서 공격하는 귀수혈어뜨리기를 시도하고 있다. 이에 대해 폴은 상단공격을 피하는 이질풍으로 진의 공격을 회피하면서 상대를 노리고 있다

진의 통발이 킹의 옆구리를 강타하고 있다. 「철권3」가 되어서 늘어난 고통스러움을 표현하는 모션이 거의 완벽하게 재현되고 있다

배경 문제 보완이 최대 관건

캐릭터 모델이 ARC용과 비교해 거의 손색이 없을 정도로 표현된 이 시점에서 가장 신경쓰이는 부분이 바로 배경이다. 철권 시리즈는 어디까지나 무한정 걸어갈 수 있는 무한 필드를 채용하고 있다. 초기 철권은 배경을 여러장의 그림으로 다중 스크롤시켜 왔었다. 「철권2」에서는 배경을 완벽하게 1장의 그림만으로 표현해 퀄리티를 높이고 입체감을 늘리는데 성공했다. 「철권3」에서는 잘 알려진대로 기판이 파워 업했기 때문에 배경을 폴리곤으로 입체화하는데 성공했다. 그렇지만 PS는 가정용이기 때문에 배경 처리에 문제가 있을 듯하다. 현재까지의 PS용 화면을 잘 관찰해 보면 배경 그래픽이 잘 맞지 않는 어색한 부분이 몇군데 발견되었다. 그러나 아직 개발 중이므로 꼭 그렇다고 단정 지을 수 없지만 남은 기간동안에 충분히 보완할 수 있는 남코의 기술력을 믿어 의심치 않는다.

니나의 누산쌍피가 요시미츠에 히트된다. 그런데 요시미츠의 검이 빛나지 않고 있다

좌우에서 캐릭터 얼굴이 등장하는 VS화면. VS전에서는 확산형 번개가 나오지만 CPU전에서는 한줄기의 붉은 섬광이 뒤쪽에 등장한다. PS용에서는 이 화면에서 로딩이 행해질 것으로 보인다

ARC용 철권3 85%적중률 자랑하는 T.H.G가 말한다!

PS용 철권3는 이렇게 될 것이다!

T.H.G팀장 조현철

지금으로부터 1년전쯤 챔프는 당시 최고의 격투 게임인 「철권2」의 인기에 힘입어 그 후속작 「철권3」에 대해 성급하게 예상해본 일이 있었다. 그때 철권 배틀계에 파란을 일으키며 승승장구하던 T.H.G에게 예상 원고를 부탁한적이 있었다. 놀랍게도 그들의 예상은 85% 이상 적중했다. 챔프는 98년 최고의 히트 예감이 보이는 「철권3」에 대해 그들의 의견을 들어 보았다.

Q 이번 「철권3」에 확장팩과 같은 부가장치가 필요할까?

T.H.G : 항간에는 PS용 「철권3」는 본체에 확장팩과 같은 부가장치를 달아야만 게임을 플레이할 수 있다는 이야기도 떠돌았다. 물론 이러한 확장팩을 장착하게 되면 로딩시간이나 게임의 완성도를 높일 수 있을 것이다. 또한 아케이드용 「철권2」와 「소울에지」는 PS기판과 호환성이 있는 「시스템 11」이라는 기판에서 제작되었다. 그러나 아케이드용 「철권3」는 「시스템11」보다 처리 능력이 뛰어난 「시스템 12」으로 제작되었기 때문에 이론상으로는 이러한 확장팩이 정말 필요할 수도 있을 것이다. 하지만 이전에 등장한 PS용 철권 시리즈처럼 이번 작품에서도 역시 확장팩같은 부가장치는 필요없을 것이다.

Q 새로운 오프닝과 엔딩의 추가는?

T.H.G : 요즘 출시되는 웬만한 게임들은 아주 화려한 오프닝과 엔딩이 들어 있으며 플레이어들은 이러한 오프닝과 엔딩을 보고서도 스토리를 어느 정도 이해할 수 있다. 「철권3」 역시 전작인 「철권1, 2」의 스토리를 그대로 이어받아 20년 후의 시기로 설정되어 있는 만큼 이에 걸맞는 새로운 오프닝이 추가될 것이다. 또한 각 캐릭터마다 다른 엔딩이 추가될 것으로 예상되는데 현재 남코에서 「철권4」의 스토리 제작 작업에 착수했다는 정보가 있는 만큼 이 엔딩은 다음작인 「철권4」의 오프닝과 어느정도 연관성을 가지는 방향으로 제작될 것으로 보인다.

Q 새로운 모드의 추가는?

T.H.G : 전작인 「철권2」에는 오리지널 모드 이외에도 ARC용에서는 볼 수 없었던 연습 모드와 서바이벌 모드, 그리고 팀배틀 모드가 새롭게 추가된 것을 알고 있을 것이다. PS용 「철권3」에는 이러한 모드 이외에도 버전 모드가 추가될 것으로 예상된다.(또 코믹 모드의 추가도 예상됨) 그 이유는 아케이드용 「철권3」에서는 각기 다른 A.B.C 버전이 있었기 때문이다. 이 버전들의 차이는 아주 미묘하기는 했지만 연계기와 판정에 약간 다른 점이 있었다. 그러므로 PS용으로 이식이 되었을 때에는 기존에 존재했던 모드 외에도 새로운 모드가 추가될 것으로 예상할 수 있다. ARC용 「철권3」의 연습 모드에서는 전작과 달리 낙법이라는 것이 있었는데 PS용에서는 CPU 캐릭터가 낙법을 할 수 있게 하거나 할 수 없도록 조절할 수 있고 연속잡기를 연습할 때에 CPU 캐릭터 풀기 혹은 풀지 않기, CPU캐릭터 연속잡기와 연속꺾기 등의 새로운 설정이 추가되지 않을까하는 생각이 든다.

Q 서바이벌 모드에 대해서 더 자세하게?

T.H.G : 「철권2」의 서바이벌 모드는 수많은 유저들로부터 인기를 받았던 모드이다. 점점 높아지는 난이도와 조금씩 보충되는 체력 게이지, 그리고 CPU의 랜덤 캐릭터 등은 유저들이 이 서바이벌 모드에 빠져들도록 만드는 큰 이유였다. PS용 「철권3」에서는 서바이벌 모드가 좀더 다양한 내용과 보다 높은 난이도로 등장했으면 하는 생각이 든다.

Q 새로운 추가 캐릭터는?

T.H.G : PS용 「철권3」에서 가장 궁금하게 생각되는 점이라면 당연히 새로운 추가 캐릭터가 등장하느냐 마느냐의 문제일 것이다. 실제로 ARC용 「철권3」을 살펴 보면 캐릭터 선택화면 하단의 좌우가 비어 있는 것을 알 수 있다. 우리들은 그동안 이것을 보면서 왜 이곳을 빈 칸으로 남겨두었을까하는 의구심이 들었다. 예상하건대 PS용 「철권3」에서는 이 빈 칸에 새로운 캐릭터가 등장하게 되지 않을까하는 생각이 든다. 하지만 이 캐릭터들이 그냥 등장하는 것은 아니고 특정한 조건(예를 들어 오리지널 모드로 노컨티뉴, 특정 스테이지의 퍼펙트 클리어 최고 난이도의 노컨티뉴, 특정 캐릭터의 대전조건 등)을 만족시켰을 때 등장할 것으로 예상된다.

Q 캐릭터의 새로운 복장은?

T.H.G : 아케이드용에서는 제 3 복장을 입은 몇몇 캐릭터가 존재하는데 PS용에서는 이러한 제 3 복장이 늘어나지 않을까 생각한다. 예를 들어 모든 캐릭터가 제 3 복장을 가지거나 추가 캐릭터의 제 3 복장 등을 들 수 있다. 철권 유저 중에는 일부러 제 3 복장만을 골라서 플레이하는 사람이 꽤 많으므로 이것 역시 PS로의 이식에서 빠지지 않을 요소로 생각된다.

기다려라, 「버철 온」. 한 방에 끝내주마!

리얼 로보트 파이널 어택

■ 제작사: 반프레스토
■ 장 르: 슈팅
■ 현지발매일: 98년 1월 8일
■ 현 지 가 격: 6,800엔

TV만화로 인기를 모았던 로봇들의 전투 이야기. 게임에서는 원작과는 달리 [버철 온]과 같은 로봇들의 전투로 이야기가 진행된다. 게임에 등장하는 보스 캐릭터를 비롯한 10기의 로봇과 시스템에 대해 알아보자.

3D로봇들이 벌이는 리얼 어택!

서기 199×년, 백조 성좌계 시그너스X-1 지점에 출현한 미확인 로보트. 이 로보트는 시공을 뛰어넘은 먼 미래에서 온 것으로, 자신의 목적에 방해가 되는 각 세계의 리얼 로보트들을 서로 싸우게 하기 위해 20세기 말의 지구로 이들을 보낸 것이다. 그리고 그의 예정대로 로봇들은 전쟁을 시작하게 된다.

원작과 관계없는 오리지널 스토리로 전개되는 이 게임에는 의혹의 로봇 '게토빔'과 파일럿 아나·스타샤가 등장한다. 과연 그녀의 정체와 목적은 무엇일까? 기억상실증에 걸린 그녀는 왜 게토빔에 탑승하게 되었는지 몇살인지, 어디서 왔는지 모든 것이 불명이다.

각종 모드에 충실

리얼 로보트들이 1대1로 싸우는 3D 슈팅게임 「리얼 로보트 파이널 어택」. 게임모드와 조작방법에 대해 간단하게 알아보자. 우선 1P VS COM 모드에서는 8기를 쓰러뜨려야 보스 캐릭터 게토빔과의 대전을 벌이게 되며 VS모드에서는 화면을 이등분한 대전 플레이가 가능하다. 또한 대전 케이블을 이용하면 이등분된 화면과는 더욱 박력있는 대전이 가능하다.

옵션 모드에서는 시간과 대전 수, 스테이지의 넓이, 필드의 시간(배경의 밝기가 변한다)까지 플레이 환경을 상세하게 설정할 수 있다

파일럿
아나·스타샤

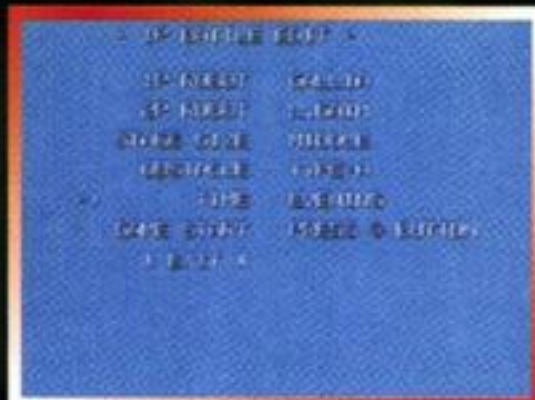
보스
게토빔

독자적인 조작 시스템

게임에서의 이동은 평소의 걸음걸이 이외에 약간 빠른 달리기, 부스터를 이용한 대쉬와 점프가 있다. 또한 점프에도 보통 점프와 보다 높은 하이 점프 2종류가 있다. 이러한 동작을 적절한 시기에 이용하는 것이 포인트다.

공격에서의 메인 무기는 ◎버튼의 원거리전 무기와 버튼의 근접전 무기의 2종류가 있다. 이들 무기는 각각 3종류씩 준비되어 있으며 이외에도 각 기체에는 특징적인 무기가 많이 있는데 이를 얼마나 잘 사용하는가가 중요하다. 또한 게이지를 감소시키는 필살기도 4종류씩 준비되어 있다.

이동

공격

3기종은 커맨드를 입력해야만 선택할 수 있다

화면을 2등분한 대전 플레이

자신만의 환경을 구축하자!

선택 가능한 10기의 캐릭터

Z 건담
우주 세기 0087, 에어고에서 개발된 MS(모빌슈츠). 사격 능력이 우수한 기체. 대쉬하면서 쏘는 빔 라이플이 강력.

R-1
지구 방위군 극동 지부에서 개발된 PT. 근거리전과 원거리전에 모두 강해 밸런스가 잡혀 있다. 빔계 병기를 사용하지 않는 것이 특징.

R-3
R시리즈의 지휘관 기인 PT. 낮은 방어력을 기동성으로 커버하고 있다.

R-2
화력을 중시하여 개발된 PT. 기동성은 낮으나 방어력과 원거리전에서의 공격력은 최고.

드래그나 D-1 커스텀
서기 2087년, 기가노스 군에 의해 개발된 메탈 아머. 개량으로 공중전 능력이 단바인 이상으로 올랐다.

워커 캐리어
졸라 혹성에서 만들어진 워커 머신. 이동 스피드는 늦지만 인내력과 공격력이 높다.

단바인
바이스톤 · 웰제 AB. 공중에서의 이동 능력이 좋아 근거리전에 강하다.

샤이닝 건담
말년 세기 60년 네오 저펜이 자랑하는 모빌 파이터. 원거리보다 근거리전이 우수한 기체.

건담X 디바이더
구 연방을 대표했던 건담X의 개량형. 소형 기체이면서도 모니카 포의 위력은 엄청나다.

엘 건담
판타고나 행성의 헤비메탈. 상상을 능가하는 화력을 자랑하는 무기를 지녔다.

게임 시스템 대폭 손질해 전격 등장!!

드래곤 포스 2

- 제작사: 세가
- 장르: 시뮬레이션 RPG
- 현지발매일: 98년 3월
- 현지발매가: 5,800엔

약 100명이나 되는 [드래곤 포스Ⅱ]의 주요 캐릭터들 전원에 호화 성우진을 기용해 색다른 묘미를 갖추어 우리 곁에 다가온 최고의 게임. 전작과 비교가 안 될 정도로 캐릭터들의 이야기 수준은 경지에 올라있다. 또한 박진감 넘치는 전투신은 유저들을 흥분시키기에 충분하고 이벤트신 역시 기대해도 좋을 만큼 상상외의 것들이 많이 준비되어 있다. 특보로 새로운 요소의 전투 시스템과 게임화면을 처음으로 공개한다.

인기 시뮬레이션 RPG의 속편이 드디어 등장!

독특한 군주캐릭터로 많은 호평을 받았던 시뮬레이션 RPG「드래곤 포스Ⅱ」가 새턴으로 등장한다.

무대는 전작과 마찬가지로 레젠드라 대륙. 플레이어는 선택한 주인공들의 각자의 목적을 달성하기 위해 다른 나라의 군주들과 싸워가게 된다. 전작은 어떤 주인공 캐릭터로 플레이해도 마지막에는 하나의 엔딩으로 통일된다. 하지만 「Ⅱ」에서는 선택한 군주 한사람 한사람에 따라 멋진 엔딩이 준비되어 있다.

군주 캐릭터 배틀은 2배 대제!!

공격하는 생물 벨키타

금지구역에서 출현한다. 게임에 처음으로 등장한 「순혈종」이다.

물속에 숨어 있는 동안에는 이쪽의 공격을 받지 않는다. 그들이 발사하는 짧은 발광은 위험하지만 잘보면 징조를 알 수 있기 때문에 신중하게 싸워야 한다. 게울기우스 상공에서는 벨크스와 짝을 지어 습격한다.

공격하는 생물 루나

이야기상으로는 굉장히 중요한 유적내에 살아 숨쉬고 있는 공격생물이라 한다. 이것은 후반의 산장 가까이에서 등장한다. 일반적으로 유적 등을 지키는 공격생물을 「가디언」이라 부르고 이 루나도 가디언의 한 종류이다. 그러

최신 캐릭터 일러스트레이션 대공개!!

전작의 군주 베인과 비슷하지만 다른 인물이다.

「Ⅱ」에서 선택할 수 있는 주인공 수는 아직 비밀! 그러나 전작에서도 등장한 주인공의 한 사람, 베인을 닮은 일러스트레이션를 캐취! 게다가 한 번도 본 적이 없는 여성 캐릭터 2명의 일러스트레이션도 포착. 하지만 어딘지 모르게 전작에 나왔던 캐릭터와 이미지가 비슷하다.

이것이 [Ⅱ]에 등장하는 캐릭터!!

나 젤크프를 지키고 있던 「가디언 드래곤」과는 다르다. 이것들은 수준이 낮은 것들이다.

공격하는 생물 벨크스

벨키타가 물위를 지키는 것에 비해 벨크스는 하늘을 지킨다. 레이저 회피능력은 무리의 리더(붉은 각이 있는 놈)를 쓰러뜨리면 없어진다.

공격하는 생물 운프라

반드시 포스와 짝을 이루어 행동하는 공격생물로 서로 약점을 보충해서 공격해 온다.

공격생물로는 이와같이 다른 종류끼리 협력해서 공격하는 경우가 많다. 예를들면 등뒤가 약점이라면 서로 등을 붙여 편대를 만들고 약점을 보완한다. 어느 한쪽 구석을 재빠르게 쓰러뜨리든지 혼란스런 공격으로써 단숨에 처리해 버려야 한다. 싸움을 질질 끌면 에너지가 심하게 소모된다.

공격하는 생물 포스

운프라와 함께 이야기 후반에 등장하는 공격생물. 본체의 모습은 다르지만 같은 모습의 반원형의 공격병기를 장비하고 있다. 공격력은 꽤 높고 절대 깔봐서는 안될 강적이다.

전작으로부터 진화된 시스템

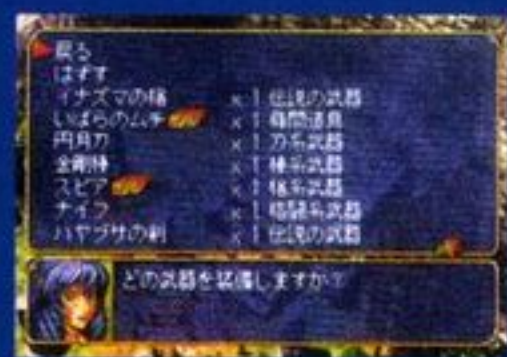
제각기 역사가 있는 8개국의 군주와 100인 이상의 장군들이 등장한다는 것이 전작의 매력 중 하나였다. 하지만 이번에는 캐릭터 성격은 그대로이면서 시스템적인 면에서 진화가 되었다. 아직 자세히는 밝혀지지 않았지만 부관 시스템·연구소 시스템·던전의 새로운 요소가 첨가된 것 같다. 또한 많은 이벤트가 성우진에 의해 계속해서 이야기하게 될 것 같다.

전투는 두개의 부대를 지휘한다.

전투의 새로운 시스템은 2종류의 부대를 합쳐서 배치할 수 있다는 점. 진형 및 작전을 2개 조합시키면 전방의 궁부대를 후방의 창부대가 지원하는 전법 등도 가능하다.

■ 국가의 전력을 조정하는 내정화면. 탐색주위에 연구리고 하는 커맨드가 늘고 있는 듯하다.

■ 리얼타임으로 침공이 행해지는 필드 드며프. 이동중 사단의 선택과 상태, 목적지 등의 정보가 표시된다.

■ 적사단과 우연히 마주쳤다면 무사끼리 결정 제리프를 말하고 전투에 투입한다.

■ 내정화면으로 장비를 선택하는 곳. 무장으로 무구와 아이템을 부여받아 장비시킨다.

■ 작전선택 화면. 부대 상태에 맞춰 작전을 변화시키는 것이 신요소.

■ 건물내에서의 전투도 있다. 전투화면은 수평위치와 경사위의 부감(높은 곳에서 내려다 보는 것)등 시점을 자유롭게 이동가능하다.

■ 무장가에는 전투 중의 부대를 관통하고 상대장군에게 직접 커맨드를 부여하는 경우도 있다.

■ 통솔하는 장군은 전작과 마찬가지로 특별한 기술을 가지고 있다. 부대의 상황에 따라 매직 포인트를 사용해 원호공격을 한다.

■ 2개의 부대가 배치 가능하기 때문에 지상과 공중에서의 공격도 가능.

■ 무장기 외에 장군끼리 마주보고 결탁하는 「일기도」도 건재. 상대를 쓰러뜨릴 때까지 싸운다.

매니어가 되는 길

지금까지 핫이슈에 대한 조사를 거듭해 왔던 챔프 탐험 대원들에게 새로운 특별지령이 내려지게 된다.
대원들의 게임 실력을 향상시켜 진정한 매니어가 되기 위한 특훈(?)을 실시한다는 송백정의 신념 하에 전격 시행되기에 이른 것이다.

특별 1 지령 10만원짜리 플스를 찾아라

10만원으로 플스를 살 수 있을까?

그동안 PC게임을 주로 해오던 아가박은 어느날 갑자기 비디오 게임을 하고 싶다는 생각이 들어서 게임기를 한대 구입하기로 마음먹는다. "플스를 살까? 새턴을 살까? 아니면 N64를...사?"하며 심각하게 고심을 하던 아가박은 "그래 결심했어! 역시 제일 잘 나가는 플스를 사는게 좋겠군" 그러나 불행하게도 아가박은 수중에 가진 돈이 10만원 밖에 없어서 플스를 사기가 거의 불가능한 상태였다. "으~ 어떻하면 좋지! 정말 플스 게임을 하고 싶은데... 에라~ 모르겠다. 일단 이 돈으로 플스를 살 방법을 찾아봐야지."라고 말하면서 챔프 사무실을 나섰다.

용산 전자상가로!

아가박은 비디오 게임점이 가장 많이 운집해있는 용산 전자상가를 찾아갔다. 전자랜드, 나진상가, 관광터미널 등지에 있는 게임점을 돌아다니면서 플스를 가장 싸게 살 수 있는 곳을 찾아 다녔다. 몇군데를 돌아다녀 본 결과 용산에서는 근래에 일본에서 출시된 신형 플스 7000과 이제는 구형 모델(?)이 되어버린 5500를 주로 판매하고 있었다. 그런데 플스 신품이 거의 27만원에 가까웠기 때문에 신품을 사는 것을 아예 포기하고 중고 플스라도 구입하기로 마음먹었다. 하지만 아무리 싼 중고라고 하더라도 20만원이 넘었기 때문에 값을 반이상 깍지 않고서는 도저히 살 수가 없었다. "으아~ 10만원으로 플스를 사기가 이렇게 힘들어서야... 좋아! 마지막으로 저 게임점에 가보자" 아가박은 마지막으로 게임XX시라는 게임점에 들어갔다. 안으로 들어간 아가박은 게임25시 사장님과 인터뷰를 가졌다.

인터뷰 게임25시 실장

아가박: "10만원으로 플스를 살 수 있는 방법은 없을까요?"

사장: "한마디로 말해서 10만원을 가지고는 플스를 절대로 살 수가 없습니다. 게다가 요즈음은 플스 가격이 엄청나게 올랐기 때문에 더더욱 불가능하지요. 불과 2~3주전만 하더라도 플스 신품의 가격이 19~21만원 정도였습니다. 그런데 최근 들어서 달러 환율이 엄청나게 올라갔고 여기에 덩달아 엔화까지 올라가는 바람에 플스의 가격이 엄청나게 상승했습니다. 그리고 매년 이맘때가 되면 각 초중고교들이 기말 시험을 마치고 겨울 방학을 할 때이기 때문에 학생들이 게임을 많이 찾게 됩니다. 때문에 게임기에 대한 수요가 아주 많아져서 게임기 가격이 자연스럽게 올라가게 되죠. 물론 방학이 끝나면 수요가 줄어들기 때문에 게임기 가격이 예전 수준으로 떨어지게 됩니다. 그러니 지금이 방학 전후인데다가 엔화까지 올라갔으니 한마디로 말해서 이러한 이중 요인으로 인해서 가격이 이중으로 올라가는 것은 당연하다고 할 수 있죠"

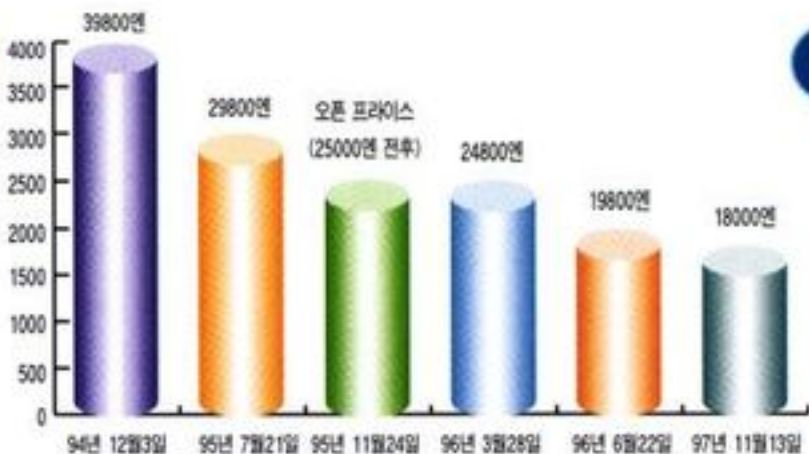
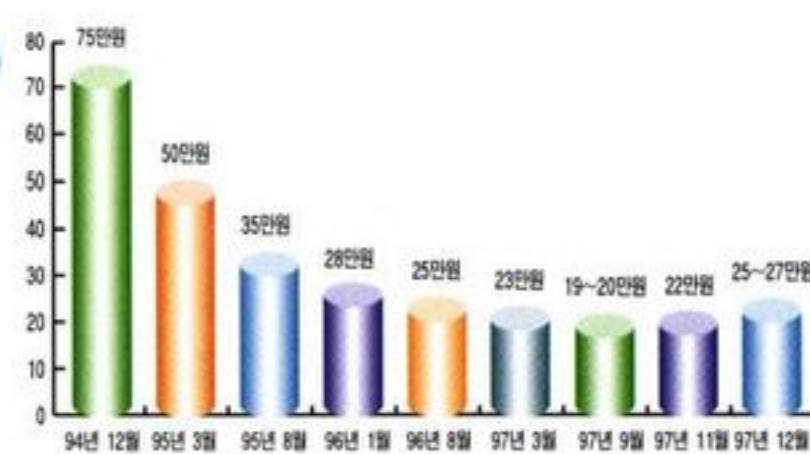
아가박:"그러면 10만원에 중고 플스라도 살 수 있을까요?"

사장:" 역시 불가능합니다. 중고 플스의 경우는 예전에는 기종과 하드웨어의 상태에 따라서 조금씩 다르기는 하지만 보통 15~17만원에 판매되었습니다만 신품이 오르는 바람에 중고 가격까지 올라갔습니다"

아가박은 겨울방학 특수와 환율 급등에 의한 플스 가격의 대폭 상승이라는 두가지 악재(?)로 인해서 끝내 10만원으로 플스를 사는데 실패하고 말았다.

특별지령 실패

10만원으로 플스를 구입하는 것 역시 실패하고 말았다. 엔화 환율의 상승으로 아무리 싼 중고 플스를 사려고 해도 20만원이 넘어가기 때문에 도저히 살 수가 없었다(15만원에 사는 것이라고 해도 실패했을 것이다!). 만일 10만원에 플스를 사려고 한다면 주위에서 플스를 팔려는 친구에게 간절히 애원을 해서 10만원에 구입하던지 아니면 PC통신의 게임기 동호회의 사고팔고란에서 열심히 찾아보는 방법밖에는 없을 듯하다.

시기별 플레이 스테이션 가격추이

특별 2 지령 천원짜리 게임을 찾아라

용산으로 출동

과연 1,000원 짜리 게임이 있을까? 게임챔프는 그 진위가 확실치 않은 1,000원 짜리 게임이 있다는 정보를 입수, 용산으로 출동했다. 우선 용산의 으뜸 코스인 용산 터미널 상가 앞, 원형 튜브가 끝나는 지점에 위치한 한 게임 가게를 찾았다. PC 게임만 다루는 곳이다. 여기는 지하철을 이용하는 손님과 주차를 하고 나오는 손님, 터미널을 이용하는 손님으로 가장 많은 인파가 들끓는 목 좋은(?) 가게. 안쪽에는 [포가튼 사가]를 비롯한 최신 게임들이 전시되어 있었고 밖에는 주로 3장에 만 원짜리 게임이 많았다. 3명 정도의 직원이 이를 판매하고 있었는데 역시 천 원짜리 게임은 보이지를 않는다. 제품을 숨겨 놓고 없다는 건지(?) 아닌지를 확인하기 위해 일단 매장으로 들어가 인터뷰를 가졌다.

토요 벼룩시장은?

인터뷰를 마치고 문득 떠오른 것은 자린고비(?)들이 찾는 선인상가 앞의 '토요 벼룩시장'. 과연 그곳의 상황은 어떨까? 여기도 마찬가지로 가게 안의 신제품들은 3만원에서 4만원 대의 라벨(가격표)이 붙어 있지만 실제로 25% DC된 2만 5천원 정도에 거래되고 있었다. 그리고 바깥에는 1만원 짜리 덤핑 제품들이 즐비했다. 물론 찾는 사람도 엄청나다.
한가지 재미있는 것은 같은 게임도 매장마다 차이가 있다는 점이다. '요정전설 2'는 상당한 인기 게임임에도 불구하고 소리소문 없이 출시된 타이틀로 터미널 상가에서는 8,000원, 다른 곳(전자상가, 선인상가)에서는 1만원 대, 또한 2만원 대를 넘는 매장도 있었다. 묘한 기분을 느끼면서 다음 행선지로 향했다

(주)한강시스템 실장

"결론부터 말하면 1,000원 짜리 게임은 없습니다. 물론 디스켓 버전이라면 혹시 덤핑 제품이 있을지도 모르지요."라며 일언지하에 '없다'고 밝히는 가게 실장님. "덤핑 제품의 가격은 보통 1만원과 2개 만원, 3개 만원 정도로 형성되어 있는데 신제품보다 더 많이 나가는 추세"라고 덧붙인다. 그렇다면 이 가게에서 가장 싼 제품은 하나에 3,300원? 과연 1천원 짜리 게임은 없단 말인가? 일단 특별지령을 '보류'하고 게임시장에 대한 이야기를 들어보았다.
"지금은 제품이 엄청나게 쏟아지는 12월 특수이기 때문에 가격이 쌀 수밖에 없죠. 12월이 지나면 또 이 업체들의 부도가 줄을 이을텐데 이런 현상도 가격을 다운시키는데 한몫하고 있다고 봅니다."라고 말하는 한강 시스템 매장 실장은 "이러한 덤핑 제품은 가격이 싸기 때문에 유저들에게는 좋겠지만 유통업체나 제작사로서는 상당히 힘들어질 수밖에 없다"며 "용산시장이 바로 설 수 있도록 모두가 제 위치에서 최선을 다해야 할 것"이라고 강조했다.

에구, 다리 아퍼!

가는 곳마다 휴일이라 알뜰시장 등 행사가 많았다는 점이 이번 용산 행의 특징이었다. 아참, 그렇지! 이번 용산 행에서 재미있었던 것은 게임 매장 안에서 손을 들고 있는 학생들을 볼 수 있었다는 것이다(이쯤에서 1,000원 짜리 게임 찾기 특별지령은 완전히 포기했음). 초등학생들로 보이는 5명 정도의 학생들이 가게 한 쪽에서 게임을 훔치다 들켰는지 고개를 숙인 채 손을 들고 "게임을 훔치지 맙시다"라고 외치고(?) 있었다. 남들은 열심히 땀흘려 개발한 소프트를 훔친 학생들도 잘못이 있지만 한 쪽으로 얼마나 하고 싶었으면 저렇게 됐을까? 라는 안타까운 마음도 들었다.
해가 저물기 시작했다. 용산에서 헤맨지 4시간, 날씨는 춥고 배도 고프고 "1천원 짜리 게임은 없다! 게임 만드는 사람은 굶어 죽으란 말인가!"라고 외치면서 이날 용산 행을 접었다.

가장 싼 게임 : 2,000원!!

이번 매니아가 되기 위한 특별지령은 실패로 끝났다. 결론을 내리자면 공식적으로 가장 싼 게임 CD는 4개 1만 원짜리, 즉 1개에 25,00원 짜리로 가장 쌌다(참고로 4개 천 원짜리(3,300원)의 매장에 들어오는 제품 원가는 2,500원 정도). 그러나 이날도 3개 1만원 원짜리는 많았지만 4개 1만원 짜리는 거의 보이지 않았다. 그러나, 12월말경 용산을 방문했을 때 5~3천원 대의 게임은 2,000원 대로 내려가 있었다.
1천원에 게임을 사기 위해서는 매장 주인이나 담당 직원들과 엄청 친하거나 친구를 통해 산다던가 게임챔프 '벼룩시장'을 이용하는 수밖에 없다는 결론이다.

가격대별 타이틀

▶덤핑 제품 중 가장 잘 팔리는 제품들 베스트 4
요정전설 2, 졸업 2, 귀천도, 모비드

▶2만원 대 : 꿋꿋하게 2만원 대 이상을 지키는 게임들(덤핑 아님)
토탈 어나이얼레이션, 에반게리온, 다크레인, 아틀란티스, 도쿄야화, 북명 등 최신 게임

▶1만원 대 : 만만한 1만원 대 중상류층 게임들
마스트 오브 오리온 2, 요정전설 2, 졸업 2, 귀천도, 모비드, 제트 파이터 2, 신검의 전설 2, 뮤턴트 DNA, 에미트, 스머프의 모험, 지놈, 창세기전 2(12,000원), 듀크뉴켐 3D, 프린스 1·2, 칸비의 복수 등 출시된지 1개월에서 1년 정도의 상당히, 엄청나게, 입맛이 당길 정도로 괜찮은 제품이 많은 가격 대

▶5천원 대 : 정품 게임이 두개 만원이요~!!
홍정공주 3×3 아이즈, 괴도Q, 유니버설 솔져, 컨퀘스트 오브 뉴 월드, RPG슈팅 쯔꾸르, 드래곤 투카 3D, 하드볼 5, 코리아 심팡, 마크로스 등 1년을 넘겼거나 잡지 부록으로 나간 바 있는 약간 맛이 간(?) 게임들이 많은 가격 대. 그러나 박스가 없는 주얼 형태는 할 만한 것이 약간 있다. FD 버전이 많아지는 가격 대다.

▶3천원 대 : 3-4개에 1만 원짜리 덤핑 게임들
게임나라, 디센트 2, 몬스터즈 오브, THINK Q, 크리스탈 맵 등 최근 게임을 시작한 유저라면 게임의 이름조차 생소할 정도의 옛날 게임이 많다. 주로 박스보다는 주얼 이라는 포장지가 없는 형태의 것이 많다.

▶1천원 대 : 소문의, 전설의 1,000원대는 결국 찾지를 못했다.

TOP GAME RANKING

한해의 가장 대목이라고 할 수 있는 12월인 만큼 랭킹에도 각 부분 새로 발매된 게임들이 상위에 랭크되었다. 특히 「그랜디아」로 인해 새턴용 타이틀로는 오래간만에 장기집권을 예고하고 있지만 아직은 더 두고 봐야할 문제이다.

* 이달의 프리 랭킹은 올 한해 PS의 군주로 군림했던 '스퀘어의 '97년 판매 순위 베스트5'와 게이머들의 영원한 연인이 되어 버린 '두근두근 캐릭터 인기도 베스트5'를 소개한다.

■ 통계기간: 1997년 12월 11일 ~ 12월 25일
■ 조사 방법
게임챔프 98년 1월호 애독자 엽서(30%)
국내외 게임관련 업체 및 게임 매장 판매 통계(30%)
미국, 일본 유명 게임지 조사 통계 (20%)
해외 특파원 통계 조사 보고 (20%)

일본 인기 소프트 TOP 10

1 프론트 미션2 [→]
PS
시뮬레이션RPG
스퀘어
97년 9월 25일

2 그랜디아 (NEW)
SS
RPG
게임아츠
97년 12월 18일

3 프론트 미션 얼터너티브 (NEW)
PS
시뮬레이션RPG
스퀘어
97년 12월 18일

4 쵸코보의 이상한 던전 (NEW)
PS
RPG
스퀘어
97년 12월 23일

5 테일즈 오브 데스티니 (NEW)
PS
RPG
남코
97년 12월 23일

6 슈퍼 로봇대전F (↓-4)
SS/시뮬레이션 RPG/반프레스토/97년 9월 25일

7 샤이닝 포스Ⅲ - 시나리오1 - (NEW)
SS/RPG/세가/97년 12월 11일

8 J리그 프로 축구 클럽을 만들자!2 (NEW)
SS/시뮬레이션/세가/97년 11월 20일

9 브레스 오브 파이어3 (↓-4)
PS/RPG/캡콤/97년 9월 11일

10 요시 스토리 (NEW)
N64/액션/닌텐도/97년 12월 21일

기대 소프트 TOP 10

1 바이오 하자드2 [→]
PS
호러 어드벤처
캡콤

2 패러사이트 이브 [→]
PS
RPG
에닉스

3 드래곤 퀘스트Ⅷ [→]
PS
어드벤처
호러RPG
스퀘어

4 슈퍼 로보트 대전F 완결편 [↓-1]
SS
RPG
게임 아츠

5 철권 3 [↑-2]
PS
RPG
스퀘어

6 젤다의 전설64 (↑- 2)
N64/RPG/닌텐도

7 사쿠라 대전2 (↑- 2)
SS/RPG/세가

8 제노기아스 (NEW)
PS/RPG/스퀘어

9 두근두근 메모리얼2 (NEW)
PS/시뮬레이션/코나미

10 센티맨탈 그래피티 (NEW)
SS/시뮬레이션/NEC

FREE RANKING

'97 스퀘어 게임 판매 순위

1 파이널 판타지Ⅶ
RPG / 338만 개

2 파이널 판타지 택틱스
S·RPG / 122만 개

3 사가 프론티어
RPG / 92만 개

4 프론트 미션2
S·RPG / 46만 개

5 부시도 블레이드
격투 액션 / 38만 개

도끼메끼 캐릭터 인기 TOP 5

1 카타기리 아야코 (片桐彩子)

2 후지사키 시오리 (藤崎詩織)

3 타테바야시 미하루(館林見晴)

4 코시키 유카리 (古式ゆかり)

5 니지노 사키 (虹野沙希)

플레이 스테이션 TOP 5

1 프론트 미션 얼터너티브 [NEW]
시뮬레이션 RPG
스퀘어
97년 12월18일

2 쵸코보의 이상한 던전 [NEW]
RPG
스퀘어
97년 12월23일

3 데일즈 오브 데스티니 (NEW)
RPG/남코/97년 12월23일

4 프론트 미션2 (↓-3)
시뮬레이션 RPG/스퀘어/97년 9월25일

5 툼 레이더2 (NEW)
PS/액션/빅터(INC)/98년 1월22일

새턴 TOP 5

1 그랜디아 [NEW]
RPG
게임아츠
97년 12월 18일

2 데빌 사마나 소울해커즈 [→]
RPG
아트라스
97년 11월 13일

3 샤이닝 포스Ⅲ -시나리오1- (NEW)
RPG/세가/97년 12월11일

4 전일본 프로레슬링 (NEW)
스포츠/세가/97년 10월 23일

5 소닉R (NEW)
레이싱/세가/97년 12월11일

컴보이 64 TOP 5

1 인터내셔널 슈퍼스타 사커64 [→]
스포츠
코나미
97년 9월 20일

2 디디콩 레이싱 [→]
레이싱
레어
97년 11월 21일

3 요시 스토리 (NEW)
액션/닌텐도/97년 12월 21일

4 골든 아이 007 (↓-1)
슈팅/닌텐도/97년 12월 21일

5 열투! 킹 오브 파이터즈 '96 (↓-1)
GB/격투 액션/타카라/97년 8월 8일

아케이드 TOP 5

1 더 킹 오브 파이터즈 '97 [→]
격투 액션
SNK

2 수퍼 잼파이터 미니믹스 [↑-1]
격투 액션
캡콤

3 더 로스트 월드 (→)
슈팅/세가

4 철권3 (↓-1)
격투 액션/남코

5 스파3 세컨드 임팩트 (↓-1)
격투 액션/캡콤

애독자 텔레파시

98년 1월호 애독자 엽서 통계 결과 챔프 독자가 가장 원하는 공략은 「쵸코보의 이상한 던전」으로 드러났다. 물론 「그랜디아」의 기대도는 「쵸코보의 이상한 던전」이상이라고 할 수 있지만 챔프 애독자의 하드웨어 보유 비율이 SS에 비해 PS가 월등히 높아 이런 결과가 나왔다고 할 수 있다.

98년 2월호에 공략을 원하는 게임은?

게임	비율
쵸코보의 이상한던전	26.40%
그랜디아	18.10%
테일즈 오브 데스티니	15.60%
샤이닝포스Ⅲ	11.80%
요시스토리	10.80%
새턴봄버맨파이트	5.60%
하이퍼올림픽인나가노64	3.50%
그랜스트리모	3.10%
전차로 GO!	2.40%
사이버에그배틀챔피온	1.70%
선굴활용대전카오스시드	1.00%

챔프 독자의 하드웨어 보유 현황

기종	비율
플레이스테이션	27.4%
IBM PC	24.7%
미니컴보이	18.1%
새턴	9.7%
슈퍼컴보이	7.3%
패밀리	7.3%
N64	3.1%
슈퍼알라딘보이	1.0%
네오지오	1.0%
그외게임기	0.3%

3대 주요 게임기 월별 매출액

※ 일본 전격왕 98년 1월호 자료 참조

매니어 오피니언

소프트웨어 리뷰

「전차로 GO!」

유현재
(성균관대 산업공학과 2년 재학)

전차 시뮬레이션이라는 새로운 장르의 게임으로 일본인들의 지하철 문화와 필연적인 삶을 게임으로 잘 표현한 작품이다. 원래는 아케이드용 발매되었으며 일본에서 선풍적인 인기를 끌면서 플레이 스테이션 용으로 컨버전 되었다.

본 게임은 단순히 전차를 발차시키고, 세우는 크게 2가지 요로소 나뉘는 형식의 게임이지만 각 행동의 타이밍과 순발력, 그리고 게이머 스스로 전차를 움직이면서 진행하는 쾌감은 그 무엇과도 바꿀 수 없는 느낌을 받을 수 있다. 그리고 이와 더불어 순간적으로 등장하는 건널목과 터널, 곡선 레일 등에서의 순간적인 가속과 크랙션의 사용은 열차를 움직인다는 것이 일반적으로 알려져있는 것처럼 단순하지는 않다는 것을 보여주면서 상당한 중독성을 보여준다. 더욱이 이 게임의 전용 컨트롤러로 플레이한다면 이 게임의 강한 사실성과 게임에 빠져 들어가는 게이머 자신의 모습을 볼 수 있을 것이다.

PS
장 르 : 시뮬레이션
제작사 : 타이토
발매일 : 97년 12월 18일

이 게임을 보면서 또다시 일본과 우리나라 게이머들의 게임 취향에 대한 차이를 느끼게 되었다. 물론 게임 자체가 재미없다는 것은 아니지만 일본에서 그렇게 히트를 기록했다고 할만큼 대작이라는 느낌은 매우 적은 편이다.

물론 지금의 성인중 대부분이 어렸을 적에 가졌던 꿈 중 하나인 '기차(전차)'를 스스로 움직일 수 있다는 점은 게임의 발전 방향을 잘 제시해준 실험작(?)이라고 할 수 있다. 따라서 우리나라에서도 '무궁화호'나 '새마을호'를 스스로 움직일 수 있으며 그 사실성이 매우 뛰어나다면 일단 좋은 게임으로 인정받을 가능성이 매우 높다. 하지만 게임은 일단 '무조건 재미있어야 한다'는 것이 일반적인 원리라고 할 수 있는데 「전차로 GO!」는 사실 그렇게 뛰어난 재미를 제공해 주지 못한다.

함승태
(전남전문대 일어과 2년)

「월드시리즈 베이스볼 98」

정혁진
(한성대학교 정보공학과 3년 재학)

세가USA의 야구 게임으로 현재 국민 선수로 대접받고 있는 '박찬호'를 만날 수 있다는 점에서 상당한 메리트를 느낀다. 하지만 아쉽게도 「월드시리즈 베이스볼 98」의 선수 데이터는 올해 기록이 아니라 작년 기록을 기본으로 하여 조금 저조한 모습을 보여준다. 따라서 올해의 화려했던 박찬호의 기록들을 게임 상에서 만나려면 아마도 「월드시리즈 베이스볼 99」가 되어야 할 것이다.

우선 「월드시리즈 베이스볼 98」은 세가의 간판 야구 게임인 「그레이티스트 나인」과 거의 같은 시스템을 채용하고 있어 아무리 미국 게임이라고는 해도 크게 거부감을 주지 않는다. 역간 '노모'의 데이터를 상향 조정했다는 느낌이 들며 '노모' 특유의 투구폼을 재현하는 등 '박찬호' 보다는 '노모'에 다소 많은 신경을 써서 제작했다는 느낌이 들지만 세가가 일본 회사라는 점을 감안할 때 어쩔 수 없는 부분이라고 할 수 있다. 하지만 야구 매니아라면 충분히 구입할 가치가 있는 게임이라고 생각한다.

SS
장 르 : 스포츠
제작사 : 세가
발매일 : 발매중
국내 유통사 : 카마

카마가 정식으로 발매한 「월드시리즈 베이스볼 '98」. 우선 새턴에 정품 게임들이 많아진다는 것은 유저로서도 매우 기쁜 일이다. 어렵지 않은 게임 조작과 타격시의 효과음은 정말 실제 야구를 즐기고 있다는 착각을 불러 일으킬만큼 뛰어나게 만들어졌으며 오프닝이나 구장 등 약간 미국적인 냄새가 풍기기 때문에 「하드볼」 시리즈를 즐겨보았던 유저들이라면 쉽게 게임에 적응할 수 있을 것이라고 생각한다.

우선 「월드시리즈 베이스볼 '98」은 '메이저 리그'를 기초로 제작했기 때문에 일본 게임과 비교했을 때 수비보다는 공격에 치중되어 있으며 타자들의 타율과 홈런 가능성이 상대적으로 높은 편이다. 따라서 보다 호쾌한 야구를 즐길 수 있으며 언제든 '홈런'에 의한 일발 역전을 기대할 수 있는 흥분을 느낄 수 있다. 자, 그럼 이제 메이저 리그에 뛰어들어 박찬호를 최고의 투수로 만들어 보자!

고윤호
(스포츠 게임 매니아)

하드웨어 리뷰

액정 프로젝터

미놀타 'MX-PJ1'
현재 발매가 : 898,000엔

우선 '액정 프로젝터'를 구입하려면 자기가 구입하려는 가격대에서 기능을 충분히 테스트해 보고 구입해야 한다. 가격대는 중고 50만원대에서 신품의 경우 천만원을 호가하는 제품에 이르는 등 매우 다양한 편이다. 물론 「버철 파이터」나 「철권」 등의 격투 게임을 즐기기에는 대형 화면을 제공하는 만큼 모니터에서 즐기는 것보다 탁월한 재미를 보장하지만 건슈팅 등의 게임이 지원되지 않는다는 것은 '프로젝터'의 큰 약점이다.

그리고 요즘에는 AV뿐만 아니라 S단자를 지원하는 '프로젝터'도 등장하는 등 기능면에서도 상당히 다양 제품들이 많이 나와 있다.

미지막으로 한가지 부탁하고 싶은 이야기는 '프로젝터'가 고가 제품이므로 반드시 A/S를 고려하여 구입을 해야 한다는 점이다. 무턱대고 일제가 좋다는 생각만으로 아무 상점에서나 사다보면 나중에 큰 낭패를 볼 수 있다.

HMD

매니아 진단

중국에도 'CD 컨버팅 보드' 등장!

CD 컨버팅 보드는 새턴이나 PS를 아케이드 게임처럼 즐길 수 있도록 만들어 주는 보드를 말한다. 이미 국내에서도 개발되었던 'CD 컨버팅 보드'가 대만에서도 판매되고 있음이 밝혀졌다. 물론 대만에서 판매되는 'GM-701'은 비디오용 게임을 아케이드용으로 플레이할 수 있도록 해주는 보드로 새턴이나 플레이 스테이션과 같은 모든 종류의 CD 게임기를 사용할 수 있다. 새로운 게임을 플레이하고 싶으면 단순히 CD를 교환해 주면 된다. IC보드의 딥 스위치로 난이도 조절은 물론 횟수, 데모 음악, 라이프 수 등을 직접 조절할 수 있으며 RGB 신호 입출력을 통해서 보다 선명하고 깨끗한 화면에서 게임을 플레이할 수 있다.

소프트를 평가한다는 것은 주관적이기 때문에 말하는 사람마다 틀리기 마련입니다. 챔프에서는 나름대로 게임 관련자들을 초빙해 믿을 수 있는 평가를 내리고자 노력했지만 유저 여러분들과 분명 다른 리뷰가 될 수도 있습니다. 하지만 이 지면을 통해 서로 각기 다른 게임관을 교류하는 유익한 코너가 되었으면 하는 바램에서 이 코너를 만들었습니다. 유익한 코너가 되길 바라겠습니다.

「악마성 드라큘라」

홍성균
(한성대 문헌정보학과 1년)

대대로 이어져 오는 각 게임사의 액션 게임들. 이 게임 역시 MSX 시절부터 그 명맥을 이어오는 게임이다. 기존에 발매된 「악마성 드라큘라」 시리즈와 마찬가지로 특별한 시스템의 변경은 없으며 진화한 흔적도 찾아보기 힘들었다.

그러나 게임의 조작성은 미니 컴보이라는 하드웨어의 특성 때문인지 몰라도 이전에 접한 작품들보다는 훨씬 어려웠다. 엔딩을 향해 가기위해 기록했던 컨티뉴수를 세워보면 정말 머리가 아플 지경이다. 단순한 적들을 상대로 단순한 액션을 벌여야 하지만 나름대로의 게임성도 찾아볼 수 있었다. 나름대로 장시간 플레이해 본 결과 휴대용으로 들고 다니면서 하기는 꽤 괜찮은 게임이라고 평가하고 싶다. 하지만 이런 류의 게임을 구입할 사람은 아마도 이 게임의 골수팬이 아닐까 하는 생각이 든다.

Nintendo GAMEBOY™

GB
장 르 : 액션
제작사 : 코나미
발매일 : 97년 11월 27일

PS용 악마성 드라큘라 -월하의 야상곡- 이후 근 7개월만에 다시 돌아왔다. 이번 GB용에서는 이전 PS용에서 사용했던 A-RPG형식을 탈피하고 전통적으로 내려오던 액션 방식을 취했다. 물론 용량 문제도 있었겠지만—. 이번에 등장하는 주인공은 리히터 벨몬드가 아니라 '소니아'다. 여자의 몸으로 트란실베니아의 드라큘라를 잡으러 가는 것이다.

서브웨폰의 경우 전작과 비교하자면 전작에서는 일반 아이템처럼 얻고 사용할 수 있었지만 이번에는 보스를 클리어할 때마다 얻게 된다. 하지만 서브웨폰의 사용은 사실상 무의미하다고 볼 수 있다. 왜냐하면 서브웨폰 사용에 필요한 하트가 턱없이 부족하기 때문이다. 전체적으로 놓고 보면 난이도는 보통이상의 수준이며 내용도 짧지만 아주 잘 짜여져 있어 전체적 균형을 잘 이루었다. 하지만 아쉬운 점이 있다면 조작감이 약간 떨어지고 마지막 드라큘라와 소니아의 대화에서 나오는 대사가 전작들의 틀에서 벗어나지 했다는 점이다. 어쨌든 GB용 소프트의 발매가 없는 요즘 악마성 드라큘라는 가뭄의 단비라고 할 수 있겠다.

박진호
(광운대 전기공학과 2년)

「리베로그란데」

김수완
(리베로그란데 축구왕 선발대회 1위)

한동안 썰렁했던 오락실에 새바람이 불어온다. 지난 '어뮤즈 월드'에서 만나본 「리베로그란데」는 확실히 한동안 신작이 없었던 아케이드계에 새바람을 불러 일으킬 대작이다. 하지만 '남코'가 만들었다고 생각한 후에 게임을 대하면 사실 '남코'가 이정도밖에 안되나 하는 실망을 할 수도 있을 것이다. 사실 세가의 「버철 스트라이커2」보다는 게임의 재미에 있어 조금 덜한 편이다. 하지만 축구 게임 매니어들이 즐기기에는 더없이 즐거운 요소가 가득하다.

다시 말하면 세가의 「버철 스트라이커2」는 일반 유저들도 재미있게 즐길 수 있는 게임인데 반해 「리베로그란데」는 약간의 매니어성을 띈다. 축구에 사용되는 전술을 알고 선수의 배치를 그 상황에 따라 유리하게 배치할 수 있는 능력을 가진 유저라면 오히려 「버철 스트라이커2」보다 심오한(?) 게임의 재미를 느낄 것이다.

ARC
장 르 : 스포츠
제작사 : 남코
발매일 : 발매중
국내 유통사 : 프로토피아

이번에 남코에서 개발한 이 게임은 전혀 색다르게 구성이 되어 있으며 시각 또한 플레이어의 시점에서 플레이할 수 있게 제작되어 더욱 실감나게 만든다. 플레이어는 자기가 선택한 국가의 캐릭터 단 한명을 선택하여 플레이하며 다른 캐릭터는 컴퓨터가 사용하게 된다. 컴퓨터가 사용하는 캐릭터도 기본적인 것들은 플레이어 자신이 직접 조종할 수 있는데 태클이나 패스, 슛 등은 플레이어의 버튼 입력에 따라서 움직이게 된다.

그리고 시점은 위에서 말한바와 같이 단 한명의 캐릭터가 보는 시점이다. 즉 자신이 사용하고 있는 캐릭터의 전방과 좌우의 일부밖에 보이지가 않는것이다. 후방을 보려면 직접 조작을 해서 돌아서야 볼 수 있는 단점도 있는 반면 아직 완전히 개발이 이루어지지 않은 점으로 미루어 볼 때 매니어들에게는 더욱 강한 인상을 심어주고 매니어가 아닌 사람에게도 한번쯤 해 보고 싶어지게 하는 충동을 일으킬 게임으로 보인다.

신용훈
(축구게임 매니아)

이번달에는 여러가지 디스플레이 액세서리를 간단하게 소개해 보았다. 물론 TV 모니터로 게임을 즐기는 것 자체로도 무리는 없지만 가끔은 색다른 기분을 느끼고 싶다면 '액정 프로젝터'나 'HMD'의 구입을 한번쯤 고려해 보는 것도 좋을 것이다.

소니 '뉴글라스트론'
현재 발매가 : 88,000엔

HMD는 말그대로 머리에 쓰고 모든 빛과 주위 영상을 차단한 상태에서 비디오나 게임 등의 영상물을 즐기는 것을 말한다. 물론 취지는 좋은 편이지만 대부분의 'HMD'가 아직은 무겁다는 것이 가장 큰 단점 중 하나이다. 물론 시뮬레이션이나 일반 RPG를 하면서 굳이 'HMD'를 사용할 필요는 없지만 만약 'HMD'를 사용해 「바이오 하자드2」를 플레이한다고 상상해 보면 대단한 게임의 몰입감을 느낄 것이라고 상상할 수 있다. 다시말하면 게임을 할 때에도 적당한 디스플레이 기기를 사용한다면 더욱 흥미로운 게임을 즐길 수 있다는 것이다. 또한 일부 대기업에서 국산 'HMD'를 하나씩 발매하기 시작해 얼마후면 질좋은 국산 'HMD'도 등장하리라 믿는다. 따라서 지금 'HMD'를 구입하려는 유저는 조금 더 기다려 보는 것이 좋을 지도 모른다.

RGB 모니터

부림전자(02-267-0374) RGB 모니터
발매가 : 15만 5천원선 (20인치)

RGB 모니터는 일반 TV 모니터인 AV 모니터보다는 확실히 탁월한 화질을 보장한다. 하지만 주위에서 믿을만한 제품을 손쉽게 구할 수 있는 것도 아니고 가격대도 만만치않아 일반유저들이 구입하기에는 한번쯤 망설이기 마련이다. 우선 RGB 모니터를 구입하고자 하는 유저는 우선 몇인치(크기)가 가장 적당한 지를 생각해 보고 RGB 전용으로 할 것인지 아니면 다른 여러 가지 기능을 추가할 것인 지를 고려해야 한다.

그리고 챔프에서도 기사가 소개되었던 '부림전자(02-267-0374)'의 경우 1월 초순부터는 각 인치별 RGB 모니터에 TV와 같은 케이스를 특수 제작하고 기능별로 세분화한 깔끔한 디자인의 RGB 모니터를 본격적으로 판매할 계획이므로 참고로 하는 것도 나쁘지 않을 것이다.

'97년 게임계 1년을 되돌아본다!

1997년, 사상 초유의 대작 「파이널 판타지7」의 발매로 시작된 다사다난했던 한해가 저물고 있다. 그 외에도 세가·반다이 합병 취소와 주요 하드웨어들의 잇단 가격 인하, PS의 독주 등… 한편 국내에서도 불법으로만 유통되던 차세대기들이 대부분 정식 루트를 통해 발매되었으며 대기업들의 아케이드 사업 강화, 공륜의 해체와 공진협의 탄생 등 1998년의 희망찬 게임시장을 예고하는 많은 사건들이 있었다. 챔프는 격동의 1997년 게임시장을 되돌아보기 위해 일본과 한국 게임시장의 사건을 월별로 모아 정리해 봤다.

JAPAN		
1월	1/14	에닉스, DQ7 PS로 발매 결정
	1/23	세가, 반다이 합병 발표
	1/31	초대작 FF7 발매 개시
2월	2/1	영화 「패러사이트 이브」 상영 개시
	2/12	남코, SCE, 폴리곤 픽처즈 공동으로 신 회사 설립 발표
	2/19	AOU쇼 개최 (네오지오64 발표)
3월	3/5	「파이널 판타지9」 제작 개시 (호놀룰루 스튜디오)
	3/14	N64 16,800엔으로 가격 인하
	3/18	「슈퍼 로봇대전F」 제작 발표
4월	4/4	동경 게임쇼 '97 개최(관람객 12만명) 사쿠라 대전」, CESA대상 수상
	4/25	저가격(2,800엔) 새턴 소프트 판매 개시
5월	5/27	세가·반다이 합병 취소
6월	6/11	PS, 1600만대 돌파 (일본 국내 750만대)
	6/27	게임에서 발견! 타마고치」 발매
7월	7/1	SNK 프라이비트 쇼에 네오지오64 공개
	7/2	세가, 캡콤, 컴파일 공동 발표회장에서 4M램 발표
	7/12	「모노노케 히메」 상영 개시
8월	8/20	PS, 2,000만대 돌파 (일본 국내 850만대)
	8/25	FF7, 일본게임 그랑프리 수상
9월	9/5	동경 게임쇼 '97 가을 개최 (관람객 14만)
	9/7	세가 128비트기 소동
	9/18	AM쇼에서 「버철 온2」 대인기
10월	10/9	포퓰러스 97」 돌연 발매 연기
	10/22	동경모터쇼에서 「그란트리스모」 호평
	10/30	「모노노케 히메」 최고 관객 동원 (1,170만명)
11월	11/13	PS, 듀얼쇼크 포함 18,000엔에 실질 가격 인하 단행
	11/22	닌텐도 스페이스 월드 '97에서 포켓몬스터 대인기
12월	12/17	만화영화 포켓몬 청소년 건강에 유해 판정으로 방영 금지

1997 일본 게임계 7대 뉴스

NO.1 FF7의 대히트가 업계재편

올해 최대의 히트는 스퀘어의 FF7이라고 할 수 있다. 1월 31일 발매 이후 순조롭게 매상을 올려 4월 초에는 300만개를 돌파했으며 10월 2일에는 오리지널 무비와 신 요소를 추가한 인터내셔널 판까지 발매되었다. 업계의 관계자들은 이 정도의 판매 개수는 초등학생부터 사회인에 이르기까지 폭넓은 계층이 구매했다는 증거라고 하면서 FF7이 되고 나서 20대 이상의 연령층의 확산을 보이고 있다고 예측했다. 밀리언셀러를 돌파하기도 힘든 최근의 게임계에서 300만개라는 숫자는 경이적이라고 할 수 있다.

또 각 하드웨어 메이커들은 FF시리즈의 후속작을 자사의 하드웨어로 유치하기 위해 치열한 경쟁을 벌이고 있다. 그러나 스퀘어 측의 기본 방침은 크리에이터가 생각하는 게임 컨셉을 실현하기에 최적의 플랫폼을 선택하는 것이고 이 때문에 우선 대용량의 데이터를 수용할 수 있는 CD롬의 필요성을 느끼게 되었고 CD롬을 사용하는 하드 중에서 유저의 감성을 충족시킬 수 있는 멋진 게임을 표현할 수 있는 하드로서 PS를 선택한 것이라고 말한다.

FF구입 연령층 변화 추이
(20세 이상의 유저 비율)

FF4(91년 7월)	144만개
● 20세 이상	12%
● 20세 미만	88%
FF6(94년 4월)	255만개
● 20세 이상	26%
● 20세 미만	74%
FF7(97년 1월)	301만개
● 20세 이상	40%
● 20세 미만	60%

현재의 32비트기의 후속 기종으로는 DVD가 채용될 것이라는 관측이 유력하기 때문에 스퀘어도 앞으로 대용량을 필요로 하는 FF시리즈의 후속작들은 DVD를 탑재한 신 하드웨어로의 발매도 전혀 배제할 수 없는 것이다. 어쨌든 FF7의 발매는 97년 게임계에 큰 태풍을 몰아쳤던 것은 물론 차차세대기의 출현을 더욱 앞당기는 데 일조 한 큰 사건임에 틀림없다.

NO.2 세가·반다이 합병 소동

연 매상고 6천억엔, 일본판 디즈니 그룹 탄생의 꿈을 이루려던 세가와 반다이의 합병 드라마가 근 4개월 여만에 막을 내렸다. 합병 발표가 있었던 것은 1월 23일 CSK 회장의 중재로 세가와 반다이의 양 회장의 회담으로 합병이 결정됐다. 5월 하순 합병 계약의 승인을 거쳐 10월 1일 합병한다는 조건이었다.

"하나의 기업으로 존속해 가기 위해서는 폭넓은 사업을 진행해 갈 필요가 있고 이 합병은 진정한 엔터테인먼트 기업으로 되기 위한 단계"라는 것이 세가 측의 이야기다. 반다이의 캐릭터와 마케팅 능력, 세가의 공백 지역인 어린 층 확보가 매력으로 작용했던 것이다. 따라서 세가로서는 반다이와의 결합은 상당한 매리트를 안겨 주는 것이었다. 물론 이러한 의견에 반해 양

회사가 서로 생각하는 바가 달라 합병이 힘들다는 의견도 많았다. 한편 게임지뿐만 아니라 신문, 일반지 등의 언론에서도 이들 두 업체의 합병 소식을 앞다투어 전했다.

그리고 운명의 5월 27일, 세가 회장은 동경 증권거래소에서 갑자기 합병을 취소한다는 내용의 기자회견을 가졌다. 반다이 측이 사내 의견을 수렴하지 않았던 결과의 파종극이었다. '한바탕 소동'으로 끝난 합병이었지만 지금도 합병이 진행되고 있다면 아마 '파이날 판타지7'을 뒤흔들 엄청난 발표가 있지 않았을까라는 아쉬움이 남게 한다.

NO.3 DQ7의 PS·겜보이 발매설 부각

'드래곤 퀘스트'의 최신작은 게임보이로 발매될 것이라는 예측이 잡지 사이에 확산되고 있다. 이러한 내용의 기사는 지난 3월 13일 행해진 기자 발표에서 알려진 사실로 그후 아직 구체적인 정보는 나오지 않고 있다. 당시 에닉스는 드래곤 퀘스트를 인터랙티브성 강한 제품으로 만들 예정이며 발매는 내년 연말을 목표로 하고 있다고 밝혔다. 결국 남은 1년밖에 없는 것이다. 이 시점에서 게임에 대한 어떠한 정보도 없는 것을 생각해 볼 때 발매 시기가 더 늦춰질 공산이 크다.

한편 PS에도 후계기의 소문이 돌고 있다. 더욱이 드래곤 퀘스트7은 PS 후계기로 발매한다는 말까지 나오고 있어 상당한 관심을 끌고 있다. 하지만 이 건에 대해 연구 개발 단계에서는 여러가지 기안의 검토를 거쳤으나 구체적으로는 아직 결정된 것이 없다는 것이 SCE의 입장이다. 어쨌든 드래퀘7이 예정대로 발매될 것인지 아닌지는 내년 봄쯤에는 밝혀질 것으로 보인다.

ⓒDQ7 제작 발표회

NO.4 새턴의 후계기 소문 진상

올해 초반부터 게임업계에 나돌던 SS후계기의 소문. 9월 7일 일본경제 신문 조간에는 128비트에 대한 보도가 실렸고 이후 인터넷을 중심으로 SS 후계기에 대한 정보가 끊임없이 올라왔다. 소문의 실제는 CPU에 히타치의 「SH-4」를 채용하고, 기본 소프트는 마이크로소프트의 윈도우즈CE의 운영체제를 따르고 있으며, 통신 기능을 탑재'한 새턴 후계기가 발매된다는 것이었다. 그러나 화제의 SH-4는 아직 제품화되어 있지 않다. 그럼에도 불구하고 소문은 무성한 것이다. 또한 후계기가 올해 안으로 발표, 98년 중에는 제품화된다는 소문까지 나돌고 있다.

128ビットゲーム機開発
セガ、マイクロソフトと
家庭用で提携
99年にも発売

세가의 후계기 소문에 대한 기사

세가 홍보팀에서는 이 건에 대해 차기 하드를 연구하고 있는 것은 사실이지만 아직 밝힐 단계는 아니라고 전하고 있다. 하지만 불때지 않은 굴뚝에 연기날 리 없는 일… 바로 연내에 히타치에서 SH-4에 관한 발표가 있을 예정이기 때문이다. 만약 이러한 소문이 사실이라면 그 파장은 실로 엄청날 것이다.

NO.5 게임 이벤트의 새로운 방향 제시한 동경 게임쇼

'사회법인 컴퓨터 엔터테인먼트 소프트웨어 협회'. 이것이 CESA의 공식 명칭이다. 95년 11월에 설립된 이 단체는 당초 임의 단체로 시작을 했지만 통산성 감시 하의 사회 법인으로 전환했다. 그리고 이 단체가 주최하는 큰 이벤트가 동경 게임쇼(TGS)다. 이 이벤트는 총체적인 가정용 비디오 게임의 최신 발표회로 자리잡아 96년 8월에 제 1회를 개최했다. 97년에는 4월과 9월에 제 2·3회를 개최했다. 현재까지 겨우 3회밖에 개최하지 않았지만 평상시에 10만명 이상의 인원을 동원하는 저력(?)을 보이기도 했다. 그러나 전시회장이 좁을 뿐 아니라 너무 붐비고, 유저를 위한 이벤트가 부족하다는 의견이 지배적이다. 따라서 앞으로 동경 게임쇼에는 좀 더 유저 본위의 이벤트 개최를 위한 노력이 필요할 것이다.

봄에 개최된 동경 게임쇼. 3일만에 12만명을 돌파!

NO.6 18금 소프트 범람과 CESA 규정

성표현의 한계 기준은 각 나라와 시대마다 차이를 보이고 있다. 그중 일본은 특히 성표현에 있어 자유스러운 편인데 이러한 일본이 CESA에 의해 윤리규정을 발표했다.

[유노]. PC로 발매되어 호평을 받아 새턴으로 이식

18금 문제는 전부터 있어 왔지만 올해는 특히 18금 소프트가 범람, 윤리규정에 대한 관심이 컸던 해였다. 이러한 성묘사, 폭력 등의 화면이 청소년에게 많은 영향을 미친다고 판단, 제작사들을 중심으로 자체적인 규제 기준을 마련한 단체가 CESA!. 이 단체에서는 앞으로 각 매장에 성인용과 청소년용을 구별해서 전시하도록 하도록 하는 방침을 마련해 두고 있어 그 활동이 주목된다. 또한 일본 어뮤즈먼트 머신 사업회(JAMMA)가 세가의 인기 건 슈팅게임 「더 하우스 오브 더 데드」의 영상을 폭력적이라고 판정, 수정을 요구했는데 이에 세가는 피의 색을 녹색으로 바꾼 적도 있다.

일본에서는 CESA를 비롯한 여러 곳에서 이렇나 자체 규제 움직임이 강해지고 있으며 개발사에서도 상당히 규제의 움직임을 보이고 있다.

NO.7 게임 소프트의 편의점 유통

디지큐브에서는 연내에 소프트와 하드의 판매수가 1천대를 넘을 수 있을 것으로 내다보고 있다. 견인차 역은 물론 「파이널 판타지7」. 새로운 유통 경로로 등장한 편의점을 통한 하드의 판매수 210만대는 실로 총판매수의 2분의 1을 차지하는 숫자. 그러나 매상의 상위 5타이틀은 모두 스퀘어의 타이틀로 방송을 통해 광고를 해 온 상품들 뿐인 것이다.

KOREA

월	날짜	내용
1월	1/15	문체부, 국내 게임사 적극 육성 방안 발표
	1/28	현대 세가, 1탄 소프트로 「스커드 레이스」 발매
2월	2/16	아카라 꼬마, 세계 버파3 대회 우승
	2/23	에듀 게임 '97 개최
	2/28	카마, PS 국내 정식 발매
3월	3/21	창세기전2, 일본 수출되어 「안타리아 창세기」로 발매
4월	4/10	카마, A/S센터 오픈과 함께 미국 소프트 대거 발매
5월	5/3	반다이 타마고치 대원동화 정식 발매, 유사 타마고치 난립
6월	6/1	롯데 그룹, 세가와 손잡고 도심형 테마 파크 사업 개시
	6/14	현대세가의 「하우스 오브 데드」, 한국컴퓨터게임산업중앙회 심의 통과
7월	7/18	현대컴보이64, 국내 정식 발매
	7/19	SNK아시아 라이브 투어 서울 개최 (네오64용 패왕전설64 공개)
	7/25	소프트맥스 등 국내 제작사 자사 게임 PS로 이식 추진
8월	8/19	패밀리프로덕션, 국내 최초로 게임, 음반, 영화로 동시 제작되는 라젠카 프로젝트 발표
9월	9/1	청소년 보호법 본격 시행으로 게임시장 위축
	9/5	PC게임유통 업체 연쇄 부도
	9/19	한국 코나미, ISS64 정식 발매 계기로 코나미 게임 국내 출시 본격시동
	9/29	우영시스템, 세턴 최초의 한글화 RPG 알버트 오딧세이 외전 발매
10월	10/11	공윤 폐지, 공연예술진흥협의회 발족
11월	11/16	아케이드 심의 한국컴퓨터게임산업 중앙회 회장단 비리로 업무 마비
	11/24	오랜 연기 끝에 발매된 최고의 국산RPG 「포가튼 사가」
12월	12/5	국산 제작 게임 해외수출 활기 (LG소프트의 스톤액스, KRG의 아담 등

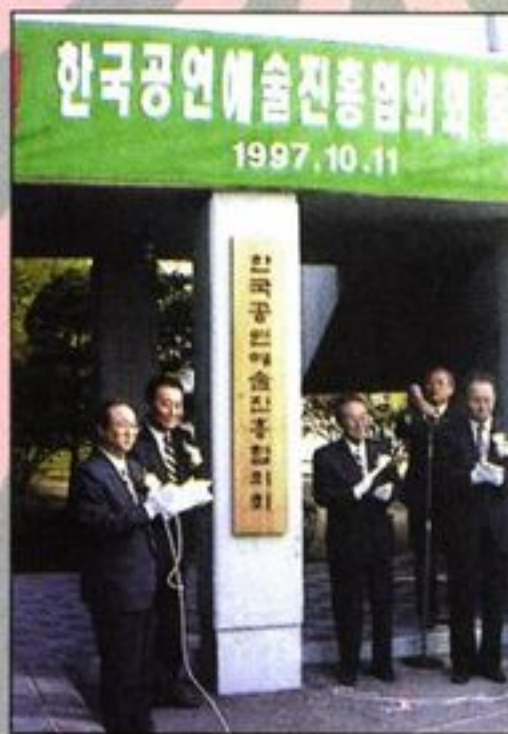
1997 한국 게임계 7대 뉴스

NO.1 공윤폐지, 공진협 정식 발족

97년 국내 게임계의 톱 뉴스는 뭐니뭐니 해도 몇해 동안 아리송한 게임 심의로 게임시장의 원만한 발전을 저해해 왔던 공륜이 폐지되고 새로운 심의 기구가 탄생되었다는 것이다.

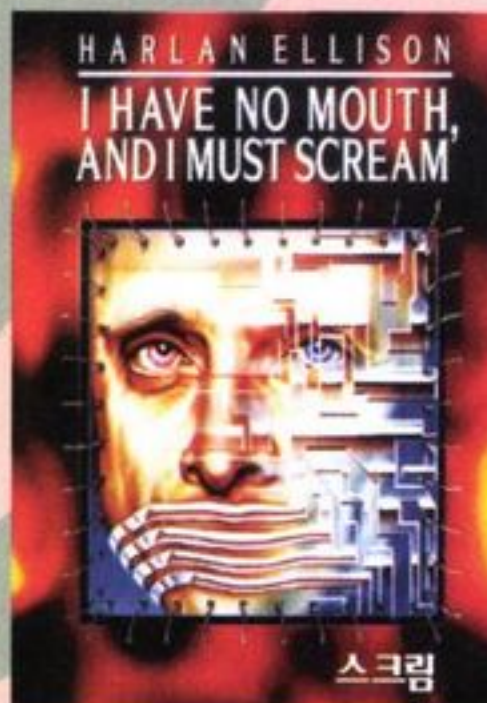
그동안 국내에서 발매되는 PC게임 및 가정용 게임의 심의를 담당해 왔던 공연윤리위원회가 9월 10일부로 폐지되고 근 한달 만인 10월 11일 새로운 민간 통합 심의 기구인 공연예술진흥협의회가 발족됐다.

공연윤리위원회는 뚜렷한 기준 없이 새영상물(게임 등)을 심의해 왔고 가정용과 PC게임만을 다루어 왔기 때문에 심의 일원화 문제를 해결하지 못해 업계 관련자들은 물론 많은 게임 유저들의 비판의 대상이 되어 왔다.

새롭게 출범한 공연예술진흥협의회는 이전처럼 문체부 산하의 정부 기관이 아닌 민간단체로서 새영상물 심의를 담당하게 되었다는 데에서 큰 의의를 찾을 수 있으며 게임과 같은 새영상물의 심의도 영화와 같이 사전심의제가 폐지되고 등급부여제로 차츰 개선될 조짐을 보여주고 있다. 덧붙여서 그동안 이원화되어 있던 가정용과 아케이드용 게임의 심의도 1998년부터는 공진협이 전담하도록 되어 있어 새해부터는 국내 게임 심의 제도에 안정을 찾을 수 있을 것으로 보인다.

공진협 발족식

NO.2 PC게임 업체 부도 사태

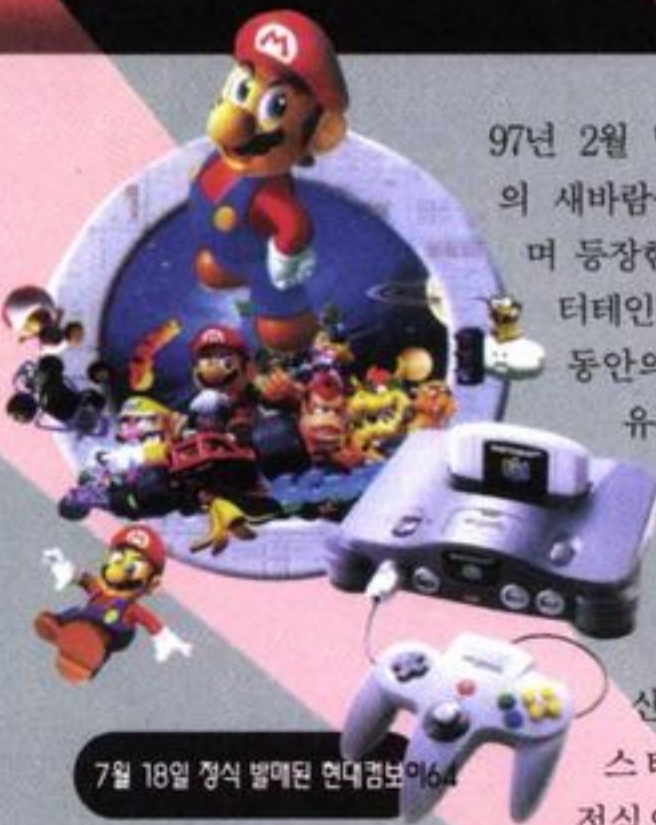
97년 연초에 있었던 PC게임 유통업체들의 꼬리를 잇는 부도 사태는 97년 한해가 결코 순탄치 않을 것을 예고하고 있었다.

크게는 '한보부도 사태'로 시작된 부도의 행렬은 급기야 '멀티그램'이라는 게임 업계로까지 그 도미노가 미치게 했다. 이와 맞물린 30여 개의 유통사와 제작사가 한꺼번에 쓰러지거나 큰 피해를 입었으며 그 피해 액수 또한 엄청났다. 부풀려진 시장과 우후죽순처럼 생겨나는 업체들의 부문별한 해외판권 전쟁, 문란한 유통체계에 기인한 당연한 결과였다.

부도 사태는 여기서 그치지 않았다. '현상유지', '목숨부지' 등의 여론이 유통사들 사이에 급급하게 확산되고 있을 무렵 채 1년을 채우고 못하고 '9월 대란' 사태가 발생한다. 1월의 부도 사태가 원인이 되어 9월 17일 총판과 라이센싱을 같이 해오던 비손미디어의 부도에 이어 게임과 멀티미디어(GM)까지 무너지고 만 것이다. 그리고 현재 IMF와 맞물려 겨울 시장의 정체를 가속화시키고 있다.

동국대학교 경제경영연구원이 작성한 「국내 게임 유통실태분석 및 유통구조 개선 방안」에 따르면 국내 게임산업의 가장 큰 문제점을 '복잡하고 문란한 유통체계'를 가장 큰 문제점으로 지적, 게임산업 발전을 위해서는 유통구조 개선이 가장 시급한 것으로 나타났다. 최근 몇 년간 계속된 부도 사태는 이러한 구조 조정이 없이는 앞으로 몇 년간 계속될 것으로 보인다.

NO.3 차세대기 국내 정식 발매 러시

1994년 말 일본에서 처음 발매된 플레이 스테이션, 1996년 6월 발매된 닌텐도64. 가정용 게임계의 새로운 하드웨어로 각광받던 하드웨어들이 1997년 들어 겨우 국내에 정식 발매되었다.

그동안 국내에서 발매된 차세대기라고는 삼성에서 발매된 새턴과 LG의 3DO가 고작이었다. 그러나 이들 하드웨어는 불법물들과 소프트웨어의 부족으로 유저들로부터 거의 외면당하고 있었다. 유저들은 사실 플레이 스테이션과 닌텐도64의 정식 발매를 기다리고 있었다.

7월 18일 정식 발매된 현대컴보이64

97년 2월 말 게임계의 새바람을 일으키며 등장한 카마 엔터테인먼트는 그동안의 보따리 유통이 잠식하고 있던 차세대기 시장에 미국산 플레이스테이션을 정식으로 발매해 큰 호평을 받았다. 또한 현대전자도 수 차례에 걸친 발매 연기 끝에 7월 18일 현대컴보이64라는 명칭으로 닌텐도64를 국내 정식 발매했다. 그러나 수년간 지속되어 온 불법 유통물들로 인해 정식 발매된 차세대기들은 가격 경쟁력을 잃고 소프트웨어의 부재로 더욱 큰 몸살을 앓고 있다.

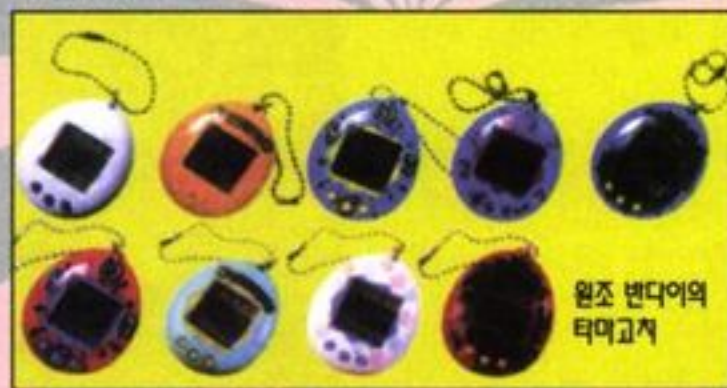
차세대기들의 정식 발매는 게임시장의 정품화를 선도하기는 했지만 잘못된 유통구조로 그다지 큰 성공을 이루지는 못했다. 그러나 차세대기들의 국내 정식 발매는 97년 한국 게임계의 큰 뉴스임에는 틀림없다.

NO.4 청소년 보호법 시행으로 게임시장 위축

올해 9월 1일부터 시행된 청소년 보호법은 그동안 음반 및 비디오 물에 관한 법률로 제자리를 찾지 못했던 게임시장을 더욱 위축시킨 결과를 초래했다.

청소년 보호법은 게임뿐 아니라 출판물, 영상물 등에까지 그 효력을 발휘해 청소년들에게 유해한 모든 것들을 차단하기 시작했다. 게임의 경우 당시의 공연윤리위원회의 심의를 받은 작품이라 해도 국무 총리실 산하의 청소년보호위원회의 보호 규정에 어긋날 경우 출시가 어렵게 되어 공륜의 심의 때문에 출시를 망설여 왔던 업체들의 게임 소프트들의 발매를 더욱 위축시켰다. 모 업체의 게임은 너무 성인 취향이라는 이유로 매장에 진열했던 것을 모두 철거하라는 명령을 받기도 했다. 그러나 97년도에는 청소년 보호법으로 게임 소프트가 특별히 많은 제재를 받지는 않았지만 98년도부터는 공연예술진흥협의회의 심의 이외에 또 하나의 게임 발전 저해 요소로 등장할 지도 모른다.

NO.5 타마고치 게임기 열풍

96년 말 일본에서 발매되어 액정 육성 시뮬레이션 신드롬까지 일으킨 바 있는 타마고치 열풍이 국내에도 97년 3월 말부터 몰아치기 시작했다. 국내에 먼저 유입된 것은 반다이의 오리지널 타마고치가 아닌 드래고치, 갸오삐, 네꼬차 등의 대만제 유사 타마고치류 게임기였는데 워낙 많은 업체에서 앞다투어 이 액정 게임기를 수입하는 바람에 3, 4, 5월 동안에 용산 게임시장에는 거의 이들 액정 게임기만이 판매되었다. 많은 종류의 유사 타마고치가 한꺼번에 출시되었기 때문에 가격은 천차만별이었다. 이 때문에 정작 5월 초 대원동화에서 발매된 반다이 오리지널 타마고치는 큰 타격을 입어 이후 발매 예정이었던 2탄, 3탄 타마고치의 발매가 보류되기도 했다.

원조 반다이의 타마고치

한편 액정 타마고치 게임의 인기에 편승해 국내 PC개발사들도 PC용 타마고치 게임을 잇달아 개발해 출시하기도 했으며 디지타워에서는 포켓젝키라는 스타 키우기 게임을, 에스티 엔터테인먼트에서는 로미오와 줄리엣이라는 스타 키우기와 연인 만들기 액정 게임을 각각 시장에 내놓기도 했다. 어쨌든 97년 한해는 열쇠고리용 정도로만 인식되어 왔던 액정 게임기가 타마고치로 인해 게임계의 하나의 장르로써 자리매김했던 한 해였다.

NO.6 세가, 국내 대기업들과 문어발 계약 물의

지난해 말 일본 아케이드 게임계의 거목 세가는 국내의 현대전자와 일정량의 지분을 출자해 공동으로 현대세가 엔터테인먼트라는 아케이드 유통사를 설립했다. 현대세가는 세가사의 최신 아케이드 게임을 국내 시장에 신속하게 공급 유통해 청계천 시장으로 대변되는 국내 아케이드 게임시장에 새로운 변혁의 바람을 일으키기도 했다. 그러나 세가사는 지난 6월 초 롯데 그룹과 손잡고 테마파크 사업에 진출을 발표하고 롯데 세가를 설립했다. 롯데 세가는 얼마전 개정된 건축법에 따라 근린 생활 지역에도 56평 이상의 중대형 게임 센터 설립이 가능해짐에 따라 도심에 일본의 세가 조이 폴리스와 같은 게임 센터의 건립을 추진하고 있다. 그렇게 되면 게임센터에 설치할 대부분의 게임들이 세가의 아케이드 게임이 될 것은 당연한 이치이다. 이 경우 현대세가에서 현재 세가의 아케이드 게임을 도입하고 있는 것을 감안하면 세가는 한국에 2개의 업체와 모호한 이중 계약을 한 것이 된다.

97년 들어 세가의 문어발식 계약은 가정용 게임에까지 미치게 되었다. 삼성이 포기한 새턴을 국내의 KDS, 카마, 하이콤 등과 각각 경쟁적으로 계약해 유통업자들은 물론 유저들에게 큰 혼선을 빚게 하고 있다. 세가의 일련의 형태는 그들의 얄팍한 상술에도 문제가 되지만 그동안 국내 업체들이 무조건적인 불평등 거래에서도 기인한다고 할 수 있다.

NO.7 아키라 꼬마 세계 제패와 팀배틀 활성화

96년 초부터 버철 파이터2와 철권2 등 격투액션 게임이 오락실에서 히트하기 시작하면서부터 3인이 한 조를 이뤄 대전을 하는 팀배틀 방식이 점점 유행하기 시작했다. 96년도에는 격투 매니어들끼리 소규모 팀배틀 전이 이뤄졌으나 하이텔, 나우누리 등 PC통신사들과 게임챔프 등 게임 잡지사에서 97년 들어 팀배틀 이벤트를 개최하기 시작하면서 너도나도 배틀 팀을 창단해 팀배틀 전을 가졌다. 그러던 중 올해 2월 일본 동경에서 개최된 세계 버철 파이터3 토너먼트 전에서 우리나라의 신의욱(아키라 꼬마)군과 조학동 군이 우승과 준우승을 석권하면서 팀배틀은 게임 유저들의 최대의 관심사로 부각되기 시작했다.

매니아 체험판 극복기 1

태초에 신이 창조한 거인

제노기아스 (XENOGEARS)

- 제작사 : 스퀘어
- 장르 : RPG
- 현지 발매일 : 98년 2월 11일
- 발매가 : 6800엔

- 그래픽 : 3
- 조작감 : 4
- 스토리 : 3
- 연출 : 4
- 사운드 : 4
- 소장가치 : 4

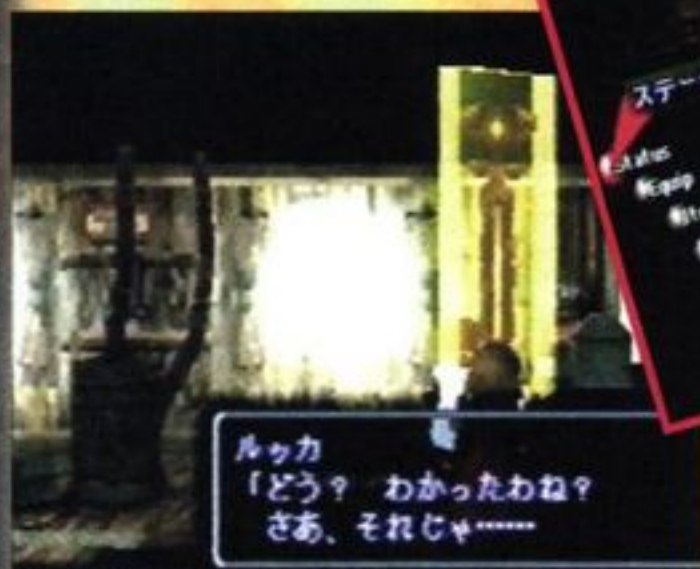
제노기아스는 발매가 되지 않았다. 이것은 소니에서 내놓은 소프트웨어 리뷰 CD에 담겨져 있는 제노기아스 데모버전을 사용한 공략이다. 모든 게임 내용이 담겨져 있지는 않다. 하지만 유저들이 발매전 제노기아스의 재미를 느낄 수 있도록 모든 대화를 완역해 두었다. 이제 제노기아스의 세계를 구경해 보자.

조작법

- 방향키 : 캐릭터 조종
- L, R 버튼 : 지도나 화면 회전
- × 버튼 : 대쉬
- □ 버튼 : 점프
- △ 버튼 : 메뉴화면 부르기
- ○ 버튼 : 결정버튼

세이브 방법

이 데모버전에서는 비록 세이브가 되지 않지만 세이브 방법을 가르쳐 주니 여기에 쓰겠다.

보통 때는 △ 버튼을 누르고 메뉴화면을 부르고 파일을 선택해서 세이브를 한다. 마을이나 던전에서는 세이브할 수 있는 특정장소에 있는 메모리 큐브가 없으면 세이브를 할 수 없다.

메뉴 설명

- 스테이터스(STATUS): 개인의 상황을 볼 수 있다.
- 장비(EQUIP): 무기나 방어구 액세서리를 장비 시킬 수 있는 모드이다.
- 아이템(ITEM): 현재 소지하고 있는 아이템을 사용, 확인할 수 있다.
- 능력(ABILITY): 개인의 주득기를 확인할 수 있는 모드
- 기어(GEAR): 페이가 타는 로봇인 기어를 볼 수 있는 모드(사용 불가)
- 파일(FILE): 세이브를 할 수 있는 모드(사용 불가)
- 옵션(OPTION): 각 옵션을 선택하는 모드(사용 불가)

과장된 메모리 큐브

이것이 메뉴화면, 깔끔하다

각 기어의 소개

비밀리에 개발된 최신형 기어

벨톨

페이 전용

벨톨의 정면 모습

벨톨의 뒷모습

■ 기어 스팩

전장 : 15,811m
건조중량 : 19,244t
전장비중량 : 24,516t
장비무기 : 내장식 체인건

페이가 살고 있는 라한마을에 내려온 기어 중 1대. 마을을 지키기 위해 페이가 탑승하여 싸우지만 갑자기 폭주하는 바람에 마을과 함께 적을 소멸시켜 버린다.

■ 벨톨의 필살기

기어의 필살기는 조정사가 습득한 필살기에 대응해서 사용할 수 있다.

- 무기열풍
  커맨드 : □ △
  순발력을 활용하여 비틀기를 가미한 어퍼를 쳐올린다.
- 무기전래
  커맨드 : □ □
  번개처럼 재빠른 움직임으로 연속적인 펀치를 가한다. 처음에 기억하는 기술이다.
- 무기파산
  커맨드 : △ □
  일어서려고 하는 적의 빈틈을 노려서 연속적인 드롭 킥을 때린다.
- 무기뇌광
  커맨드 : □ ○
  적의 품에 날아들어 집중연타를 퍼부우면서 단숨에 공격한다.
- 무기살자
  커맨드 : △ ○
  연속 킥에서 서머 솔드, 한 번 더 연속 킥으로 끝을 낸다.
- 무기용천
  커맨드 : △ △
  공중에 날아올라서 모든 체중을 실은 강렬한 킥을 머리위로 가한다.

전투화면

전투화면이라고 특별한 것은 없다. 다만 공격법이 다른 RPG와는 다르다는 것이 특징이라면 특징일 것이다. 나머지 모드는 보통 RPG와 동일하다. 캐릭터의 필살기는 밑에 정리해 두었다.

이것이 전투화면이다. 좀 썰렁하다

열사(熱砂)의 셔츠라는 별명을 가진

브리건디어

발트전용

■ 기어 스펙

전장 : 16.393m
건조중량 : 15.012t
전장비중량 : 20.088t
장비무기 : 내장식 체인건 2정,
히트로드 2개

사막 한 지역에서 군용선을 사냥하는 해적의 일종. 그 해적의 대장으로 있는 발톨의 애장기. 양손에 무시무시한 무기를 장비하고 있다.

브리건디어의 정면모습

■ 브리건디어의 필살기

무기장비가 가능한 기어의 경우, 전용무기가 아니면 필살기를 사용할 수 없다.

●히트 스네이크
커맨드 : □ △
길다란 채찍을 상하로 휘두르며 공격을 한다.

브리건디어의 뒷모습

●체인 웨이브
커맨드 : □ □
2개의 채찍을 휘두르며 연속공격을 펼치는 기술. 첫 등장시 사용한다.

●블러드 스네이크
커맨드 : △ □
2개의 채찍을 동시에 사용해 서로 엇갈리는 방식으로 연속 상하 공격을 한다.

●스파크 웨이브
커맨드 : □ ○
점프를 해서 하는 공격으로 적의 몸통을 가격하는 호쾌한 기술이다.

●데드 캐논
커맨드 : △ ○
적의 밑으로부터 한번에 돌격하는 것으로 연속공격으로 적을 박살내자.

●비트 스톰
커맨드 : △ △
채찍으로 적을 감아 돌려 지면으로 떨어뜨리는 기술.

정체 불명의 고성능 기어

헤임달

시탄전용

■ 기어 스펙

전장 : 16.393m
건조중량 : 15.12t
전장비중량 : 19.548t
장비무기 : 내장식 발칸 2정

배틀어시드에서 입수한 기어. 누가 어디서 만들었는지는 모른다. 다만 알 수 있는 것은 기술이나 필살기가 타의 추종을 불허한다는 것뿐…

헤임달의 정면모습

■ 헤임달의 필살기

페이와 같이 권술을 사용하는 시탄은 페이와 같은 유파의 다른 기술을 사용한다.

●열풍
커맨드 : □ △
주먹으로 연타를 한후 돌려차기로 마무리 짓는 기술.

헤임달의 뒷모습

●격추
커맨드 : □ □
주먹으로 좌우로 펼쳐 연타공격을 하는 기술로 초보기로서는 대단한 위력을 지니고 있다.

●잔월
커맨드 : △ □
적의 자세를 무너뜨리는 기술이다. 최고의 기술중 하나.

●류영
커맨드 : □ ○
적을 뒤로 돌려 배후에서 강렬한 일격을 가한다.

●풍아
커맨드 : △ ○
연속돌려차기후 어퍼로 마무리하는 기술

●풍신
커맨드 : △ △
연속공격으로 적의 발란스를 무너뜨리고 데미지를 입히는 공격.

등장 캐릭터의 필살기 일람

1 페이

- ●무기뢰신 : AP4 □ ○
- ●무기천렬 : AP5 □ □ ○
- ●무기파암 : AP5 △ ○
- ●무기붕천 : AP6 □ □ □ ○
- ●무기천무 : AP6 □ △ ○
- ●무기용신 : AP6 △ □ ○
- ●무기호령 : AP6 ○ ○
- ●초무기풍감 : □ □ □ ○
- ●초무기지감 : □ □ △ ○
- ●초무기화감 : □ △ □ ○
- ●초무기수감 : △ □ □ ○
- ●초무기광감 : △ △ ○
- ●초무기암감 : ○ □ ○

2. 발트

넥핸더 : AP4 □ ○
트윈소닉 : AP5 □ □ ○

3. 에리

스크리머 : AP4 □ ○
스핀솔트 : AP5 □ □ ○
브레이크 스루 : AP5 △ ○
더블 임팩트 : AP6 □ □ □ ○
스카이 어택 : AP6 □ △ ○
샤이닝 스파크 : AP6 △ □ ○
스팅 킥 : AP6 ○ ○

AP에 대하여

AP는 어택 포인트의 약자로 한번에 입력시킬 수 있는 연속기술을 제한해 두는 수이다.
□는 1을 △는 2를 ○는 3을 차지한다. 이 세가지의 조합이 제한된 AP를 초과하면 사용할 수 없게 된다.

스토리 라인 공략

이 스토리라인은 대화집 구성을 기초로 하고 그 외에 이벤트는 약간의 부연설명식으로 하였다.

제노기어스 타이틀 로고

○그림을 그리는 페이

쉽게 읽을 수 있는 레제 시나리오 형식이다.

게임은 폐허가 된 라한마을을 회상하는 것부터 시작이 된다.

폐허가 된 마을

페이: 하아, 하아, 으~~ 이놈들

전투중

페이: 이얏 (적 기어를 마구 팬다.)

하아, 하아 이겼나? (다시 일어서는 적 기어들)

도대체 어떻게 된 놈들이야? 물리쳐도 물리쳐도 계속 일어나고

시탄: 그만해. 여기서 전투를 하면 안돼.

페이: 크윽. 놈들. 정말 끈덕지군!

하아, 크윽, 왜! 어째서 이런 일이 생기는 거지.

장면은 바뀌어 페이의 집으로

페이의 집

그림을 그리는 페이.

페이: 후우~~. 이정도면 되겠지. 좋아. 이제 낮잠을 자볼까.

파출부와 이야기하면

파출부: 시간 참 빠르지. 네가 이 마을에 온 지도 이래저래 3년이 되었구나.

2층으로 올라가면 촌장과 다른 마을 사람들을 만날 수 있다.

2층

아루루의 숙부: 기뻐해야 할지, 슬퍼해야 할지, 언젠가 이날이 올 줄은 알았지만…

촌장: 내일 있을 티모시와 아루루의 결혼식에 관해 상담하고 있었다.

너도 어서 여자친구 한명 집에 데리고 와야지. 어때?

서두를 필요는 없다. 서두른다고 될 일도 아니니. 내 젊었을 때는 매일같이 호호.

아니야. 아무것도 아니다. 자 그럼 우리는 중요한 이야기를 해야하니 방해하지 말아라.

촌장의 모습. 우습게 생겼다

티모시와 대화를 하면 이벤트 발생.

티모시: 오. 페이 방해하는 거야. 내일 일로 좀 촌장님과 다른 어르신들과 이야기를 해야하는데….

페이: 이제 내일이구나 티모시. 너와 아루루의 결혼식.

티모시: 후우~~. 정말 실감이 안나.

페이: 참! 티모시. 너와 아루루에게는 정말 감사하고 있어. 3년전 그 날. 이 마을에서 눈을 뜬 나는 모든 기억을 잃어버렸지. 자신이 누군 지도, 그것까지는 어찌되었든 좋아, 하지만 그 외에도 아무 것도 생각나지가 않아. 그런 나를 너와 아루루가 격려해 주고 용기를 주었어.

너희들이 없었다면 난 어떻게 되었을까? 정말로 고마워. 티모시 아루루와 둘이서 행복하 게 살아야 돼.

티모시: 뭐 좋아. 뭐 서먹서먹한 말이었지만. 참 너 아귀언덕에 친구들이 있어 보이던데…

이제부터라도 잘 해봐.

페이: 너도.

티모시: 그래 페이. 아루루가 있는 곳으로 가봐.

난 아직 촌장님과 어르신들과 할 이야기가 있어서.

좀 기뻐해 봐라. 너….

페이: 알았어. 그럼 다음에…. 내일 결혼식이 잘 되야 될텐데.

티모시에게 감사를 표하는 페이

밖으로 나가다가 단과 부딪힌다.

아루루의 동생 단의 등장

단: 아파! 아파! 어 페이형이네, 할 이야기가 좀 있었는데….

페이: 어! 단. 오늘도 수고가 많다.

티모시: 요놈! 단! 집에 있으라고 했는데, 뭐야 이렇게 나다니고.

단: 쳇. 티모시도 있었잖아. 티모시형은 가봐. 아루루누나와 결혼하기 전까지는 나와는 아무 관계도 없어. 내가 볼일이 있는 사람은 페이형이야. 그렇지 페이형. 뒤어서 좀 할 이야기가있어.

페이: 뭐지. 단? 중요한 말이니?

단: 그게 좀. 여기서는…. 방해하는 사람들이 있어서 좀. 중요한 말이라서, 천천히 자세하게 남자들끼리만 가슴을 나누며…

난 밖에 있을 테니 와. 그럼 안녕.

티모시형! 내일까지는 남이야.

페이: 하~~ 어떻게 해야한다. 저놈?

티모시: 내일 저놈의 형이 된다는 게 어째 좀…

티모시를 놀리는 단

밖으로 나가서 아루루의 집으로 가자.

이것이 마을 화면이다. 아름답다

필드화면. FF7과 비슷하다

아루루의 집

페이: 어!아루루. 그게 신부드레스인가 보지?

아루루: 페이!? 놀랐잖아.

어. 좀 수선할 부분이 있긴 하지만 조금만 손보면 돼.

페이: 괜찮아. 뭐 잘 어울리는데. 아루루 축하해.

아루루: 고마워. ….

(동시에)

아루루: 페이 저…,

페이: 저 아루루…,

페이: 왜….

아루루: 음 별로.

페이: 그래?

아루루: 어, 저, 좀, 어 페이. 단 못봤어?

페이: 그 놈. 어딘가에 가는것처럼 보였는데…

아루루: 도대체 그놈은! 할 일이 있어서 그걸 말해주려고 했는데.

페이: 뭔데? 그일이?

아루루: 산위에 있는 선생님이 계신곳에서 내일 식에 사용할 카메라와 라이트를 가져올 생각이 었거든.

페이: 뭐라구. 그런 일은 내가 가야지.

아루루: 정말! 그럼.

페이: 특별히 할 일도 없고. 중요한 기계를 단 놈에게 맡기는 것은 아무래도 안돼겠지.

선생님이 어디라도 가시게 되면 유이의 요리를 먹지도 못하는데…

아루루: 우훗. 페이도…

페이: 좋아. 그럼 가보지.

아루루: 기다려. 페이

페이: 응? 뭐야. 선생님께 일이라도 있어?

아루루: 그런게 아니고.

페이: …

아루루: 응, 페이. 이번일 생각해 본적 있어. 만일 네가 이 마을에 쭉 살았다면 오래 전에 우리 들이 친해져 있었을까?

페이: …

아루루: 응. 아무것도 아니야. 미안해.

페이: …. 그럼 가볼게.

아루루: 운명의 실인가…? 내가 바보같이 보여.

예복을 준비하는 아루루

마을 내

(단과의 대화)

단: 페이형. 이제 괜찮아? 내일은 아루루누나의 결혼식이야.

말하려는 것은 다름이 아니라. 누나의 결혼식에 관한 건데, 응! 페이형. 나 정말 말한다.

페이형이 매형이 된다면 얼마나 좋을까라고 생각해. 지금도 늦지는 않았어. 누나랑 도망가. 나도 도와줄게.

아루루누나는 내가봐도 미인이고 요리도 잘해.

어때. 해볼래?

선택문:

① 좋아. 해보자.
 (선택)

② 쓸데없는 소리.

페이: 좋아 알았어. 그럼 한번 아루루를 데리고 도망갈까?

단: 역시 페이형이야. 그 어떤 도리도 필요없어. 이거면 어떤 사람도 문제삼지는 않을 거야.

왜? 사랑하니까. 날 절대 잊지마. 내 생각해야 돼.

뭐 이렇게 말해준것만 해도 페이형의 마음이 착하다는 건.

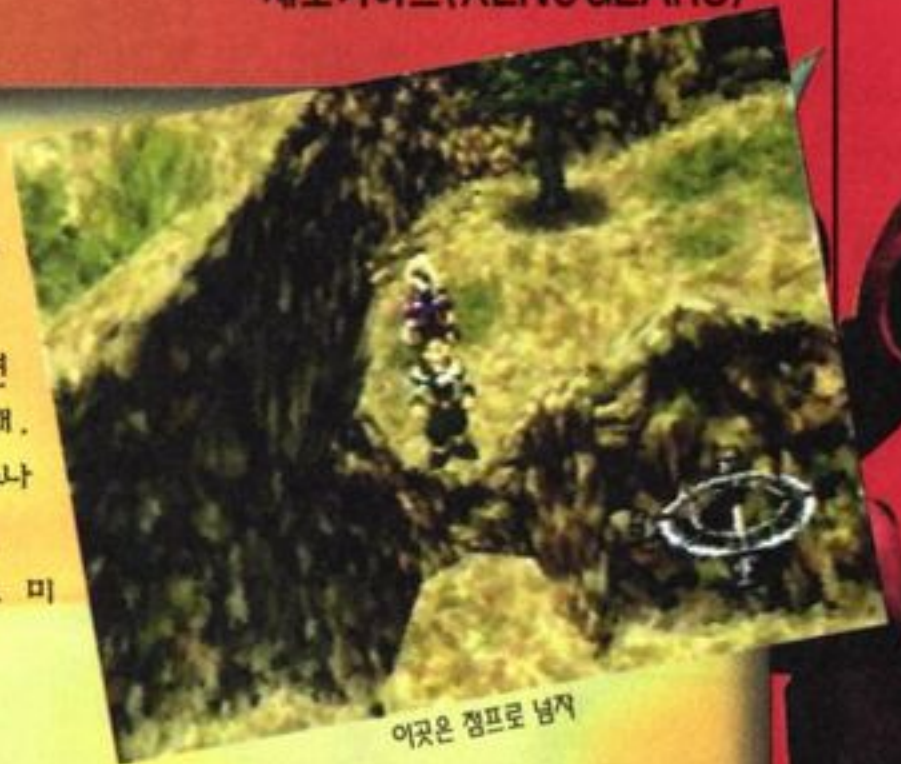
어서 산으로 가서 선생님을 만나자.

산 입구

페이: 어! 어떻게 너희들이 여기에.

아직 나올 때가 아니야.

발트: 딱딱한 말하려고. 아직 체험판이야. 동료가 많으면 좋잖아. 우리 러브 커플이 원군으로 왔으니 승리는 우리것이야.

에리: 좀 기다려!? 잘모르는 사람이 뭐하는 거야. 우리는 당신과 러브러브 모드를 하는게 아니야.

알겠어.

발트: (농담같잖아.)

페이: 알았어 선생님이 있는 곳으로 가자.

(동시에)

발트: 그래 가자.

에리: 오케이.

페이: 저 다리를 건너, 북쪽으로 올라가면 선생님의 집이다.

(선생님 집 근처에서)

발트: 자, 우리들은 여기까지다. 또 어딘가에서 만나겠지.

에리: 그럼.

쓸데없이 체험판이라 나온 발트와 에리

이곳은 점프로 넘자

선생님집

페이: 어 미도리.밖에 날씨가 좋은데.???????

미도리: …

유이: 어라! 어서와요. 페이

페이: 안녕! 유이. 선생님은?

유이: 우리집 사람들은 왜 지붕위의 쓰레기를 뒤지는지…

페이: 그래. 선생님은 좋아서 하시는 거잖아.

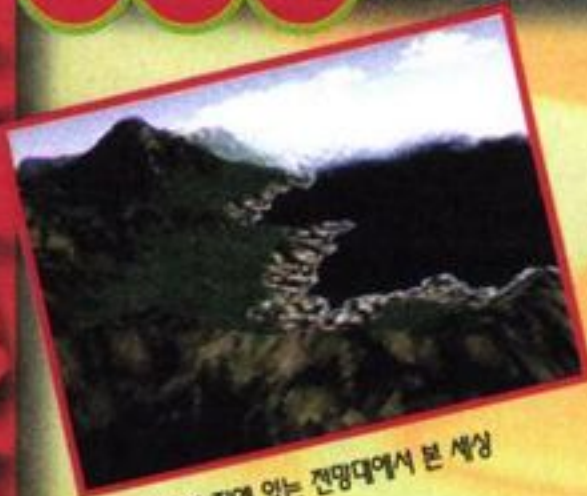
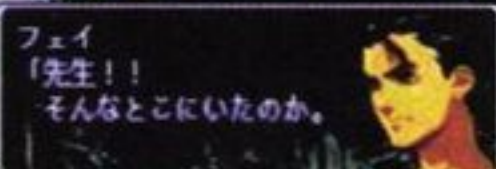
오케이. 지붕을 가보지.

옆집 벽부근에서 점프를 하면 이벤트 발생

선생님이 계신 곳

펑하는 소리가 난다.

페이: 뭐야? 도대체.

시탄: 어 안돼. 이제 어떻게 아~, 이 나쁜 파츠. 사용할

선생님의 집에 있는 전망대에서 본 세상

쓰레기를 고치는 선생님

까? 사용할까? 이제는 연쇄작용까지.

페이: 선생님 그곳에 계셨군요.

시탄: 여. 페이 아니냐. 어서 와라.

페이: 괜찮아요 선생님? 그런 곳에서 뭐하세요.

시탄: 좀…. 이 랜드 글러브를 개조해 볼 생각이야.

뭐 그정도 폭발이야 상관없어. 언제나 있는 일이니까. 하하하.

조금만 기다려 줄래. 한가지 할게 있어서.

그럼, 건물안에 재미있는 물건이 있는데, 좋다면 봐줄래?

페이: 알았어요 선생님. 그럼 빨리 하세요. 지지부진한 하루가 될것같아.

건물안

페이: 선생님이 말씀하신 재미있는 것이 이건가?

이제 어떻게 한다.

(물건이 움직인다.)

페이: 앗! 뭐지 이건

이 곡은 뭐지? 어디선가 들어본 기억이 나는데.

시탄: 어때? 나쁘지는 않지.

페이: 선생님

시탄: 야! 페이. 미안, 기다리게 해서.

음악이란 이상한 것이야. 시간에 묻혀진 사람들의 기억까지도 불러내니 말이야.

잊었었던, 가물가물한 느낌, 감정이 여기에….

듣는 사람들도 그것을 바라고 또 바라지. 응….

페이: 선생님 이것은?

시탄: 옛 유적에서 발굴한 것이야. 아직 수리중이지만. 일종의 음악장치 같아.

이 곡을 듣고 있을 때면 시간에 눈물을 흘릴 때도 있어. 아주 오래 전 사람들도….

페이: ….

시탄: 그런데 오늘 왠일이야?

페이: 아. 그렇지. 아루루에게 카메라인가를 가져다 달라는 부탁을 받았어요.

시탄: 그러고 보니 내일이 티모시와 아루루의 결혼식.

알았어 준비해 주지. 저녁먹을 때가 된것같지? 어때? 같이 먹을래.

페이: 좋죠. 그럼 수고해 주세요.

시탄: 난 아직 남아 있는 일이 있어서. 집에서 미도리와 놀아줄 수 있어?

페이: 오케이. 별로 급하지도 않은데요. 선생님.

요리가 되면 먼저 먹어도 되죠.

시탄: 하하하. 얼마든지.

유이의 요리로 배를 채우는 일은 내 책임이 아니잖아.

페이: 선생님. 이 곡을 듣고 있으면 이상한 감정이 들어요. 뭔가 가슴속이 뜨거워지는 느낌이 들어요.

시탄: 그것은 네 안에 이 곡을 좋아하는 먼 옛날의 누군가가 살아있기 때문이야.

페이: ….

시탄: 내일인가. 티모시와 아루루의 결혼식이. 이대로 무슨 일이 생겨버리면 그걸 어떻게 해야 할지 모르겠어.

(페이가 간지도 모르고 혼자 말하는 시탄.)

그리고 또…. 그럼 자이로 조정을 해 볼까.

(시탄이 나가려는 데, 그 음악이 나오는 물건이 파괴된다.)

스모크를 뿌려라, 분위기 나게

저녁 식사후 선생님의 집안

페이: 후~~. 잘먹었다.

역시 맛있어. 유이의 요리는

유이. 수고했어요.

유이: 천만에요. 내 요리가 맛있었다면 언제든지 환영이에요.

시탄: 필요한 기재는 내일아침 내가 마을까지 가져 갈 테니 걱정마.

중요한 기재를 네게 맡길 순 없잖아.

페이: 어디선가 들어본 대사인데????

좋아요. 그럼 내일입니다. 선생님.

잘자요. 유이, 미도리.

유이: 잘자요. 내일 결혼식 재미있겠는데요.

미도리: ….

페이: 그럼 안녕히 주무세요. 선생님.

시탄: 그럼 잘가라. 페이! 조심해라. 어두우니 밤길은….

페이: 어쩌죠. 선생님. 안돼면 이대로 그냥 아침까지….

산중턱 다리근처

(길을 나선 페이. 다리를 건널 때 뭔가 번쩍인다.)

페이: 번개인가?

(다시 번쩍인다.)

페이: 뭐지? 지금 이것은?? 앗 저것은.

(기어가 등장한다.)

페이: 거인…?

시탄: 페이.

페이: 선생님.

시탄: 지금 봤어? 라한마을 방향으로 날아가는 비행물체.

페이: 그건가.

시탄: 서두르자.

페이: 예.

(몸에 이상을 느끼는 페이)

페이: 우욱.

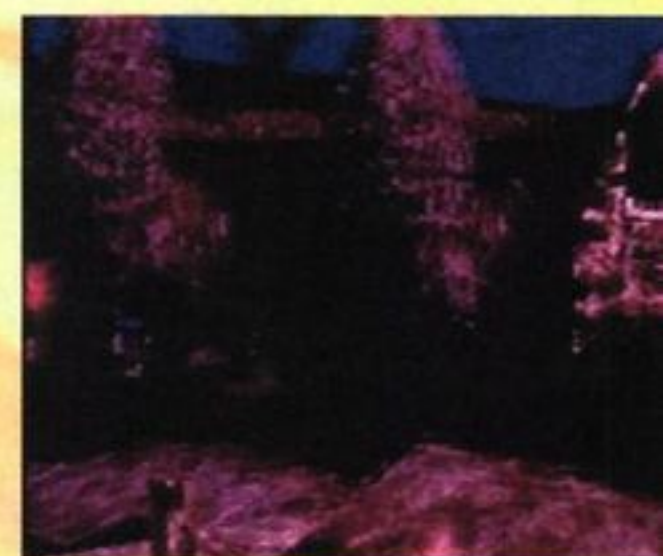
시탄: 페이! 왜 그래?

페이: 아니에요. 아무것도 아니에요. 서두르죠.

시탄: 그래.

잘 안보이지만 기어가 나왔다

라한마을

(화염에 휩싸인 마을)

전란의 라한마을

페이: 라한마을이….

시탄: 아루루, 티모시.

아루루: 선생님, 페이.

티모시: 선생님. 빌어먹을 저놈들이 갑자기 내려와서 마을을….

시탄: 에. 설마. 이곳에서 전투를 시작한 것은….

너희들 괜찮으냐?

아루루: 예. 그보다. 단이, 단이 안보여요.

티모시: 내가 한번더 찾아볼게. 아루루는 먼저 밖으로….

시탄: 기다려. 티모시 너도 아루루와 다른 사람들과 안전한 곳으로 피해있어.

티모시: 선생님. 하지만…. 단을…. 그놈을 구하지 않으면….

아루루: 티모시….

시탄: 기분은 알겠다. 하지만 여기는 나와 페이에게 맡겨라.

지금은 자신들의 안전을 제일먼저 생각해야한다. 티모시! 아루루를 보호해 주어라.

티모시: 그렇지만….

페이: 선생님 말씀이야. 우선 둘은 마을을 나가!

단은 걱정하지마. 그놈일이야. 우선 도망가.

티모시: ….그럼.

좋아. 아루루, 이곳은 선생님과 페이에게 맡기자.

아루루: 알았어. 부탁드립니다. 선생님, 페이. 단을….

페이: 걱정하지 말고, 우선 마을에 있는 사람들 꼭 구해야 돼.

시탄: 자. 급해. 둘도….

페이! 난 집안에 미처 피하지 못한 사람들이 있는지 확인해 볼게.

넌 밖을 둘러보고 남아있는 마을 사람들을 안전한 곳으로 대피시켜줘.

페이: 조심하세요. 선생님.

시탄: 너도…

(주위를 둘러보다 적의 기어에게 공격을 받은 페이는 한 기어에 탑승한다.)

시탄: 어! 페이. 기다려.

페이: …

전투 중

페이: 새로운 놈인가. 오른쪽에도. 빌어먹을 도대체 몇대야?

해볼까? 말까?

시탄: 페이. 그놈들은.

안돼. 이대로는 그가 눈을 뜰 수 없는 지경에 이를지도 몰라.

단: 선생님.

시탄: 단? 괜찮니? 도대체 뭘했어? 이런 곳에서.

아루루와 티모시가 얼마나 걱정했는데.

단: 미안해요. 선생님.. 한번은 밖으로 도망가려고 했어요.

난 어떻게 되도 누나의 웨딩드레스는 지키려고….

시탄: 그걸 지키려고 그랬었구나.

네놈이란…?

자. 이제 페이가 놈들을 데리고 피해있는 동안 안전한 곳으로 피하자.

어떻게 놈들은 페이가 타고 있는 저 기어를 알지.

단: …?

기어? 저 큰 로봇말인가요. 제 괴물에 페이형이!

시탄: 묶여있는건가? 페이는 어둠과 잔인한 신의 꿈에….

단: 페이형….

시탄: 자. 단. 빨리 여기를 빠져나가자.

티모시: 단! 잘됐다. 무사했구나. 역시 아직 마을에 남아 있었구나.

??: 하~~~~~

-계속-

기어들의 전투장면. 터미네이터 같군

계속이라는 글자. 본편을 기대해 봅시다.

차회예고

次回予告

○차회예고(?) 뭐가 나올까?

○본편은 쥬라기 공원(?)

○혹시 E. T일지도…

○이넘 워터월드(?)

制作 スクウェア(Production3)
監督・脚本 高橋哲哉(FF IV-VI)
プログラム 吉井清史(FF I-VI)
作曲 光田康典(Chrono Trigger)
プロデューサー 田中弘道(FF I-III/聖剣伝説2-3)

キャラクターデザイン 田中久仁彦
メカニカルデザイン 石垣純哉
アニメーション制作 PRODUCTION I.G
アニメーション監督 真下耕一
CG制作 スクウェア、白組
オムニバスジャパン

○이놈들이 이걸 만들었다

○이것도 기어냐?

○이건 뭘 뜻하는 거지?

후기

아직 이렇다 할 뭔가는 나오지 않은 듯하다. 역시 기대 해도 좋을 듯한 작품인 것 같다.

최대한 이 게임을 사정상 접하지 못하는 유저의 편의를 돕고자, 이렇게 시나리오 형식으로 꾸며 보았는데, 잘 되었는지 모르겠다. 미숙한 점이 곳곳에 보이더라도 양해해 주기 바란다.

최대한 원작을 손대지 않으려고 노력을 했으니 부디 많은 사람들이 이 글을 보고 제노기어스의 재미를 맛보았으면 하는 것이 나의 조그만 바램일 뿐이다.

매 니 아 체험판 극복기

디버깅용 베타버전 긴급 입수

바이오 하자드2 (BIO HAZARD2)

■ 제작사 : 캡콤
■ 장르 : 호러 어드벤처
■ 현지 발매일 : 98년 1월 29일 예정
■ 발매가 : 5800엔

●그래픽 : 4 ●연출 : 4
●조작감 : 4 ●소장가치 : 4
●스토리 : 4 ●사운드 : 3

진짜 바이오 하자드2는 아니다. 이번 것은 바이오 하자드2 디버그 버전이다. 말 그대로 게임을 시판하기 전에 테스트 플레이를 해가며 고쳐 가는 것이다. 하지만 이것은 그냥 장소 이동정도만 할 수 있고 나머지 모드는 사용할 수 없으며 모든 플레이는 불가능하다. 이번에는 바이오 하자드2가 발매되기전 바이오 하자드2의 샅샅들을 체크해 보려고 한다. 좀비들과 인사를 나누자. 안그러면 먹힐지도 모른다.

진행방향에 대해

이 극복기는 각 요소요소의 사진을 배열하여 유저들이 바이오 하자드2가 나오기 전 어떻게 바이오 하자드2가 바뀌었는지 느껴보게 하려고 구성해 보았다.

조작법

■ 방향키 : 캐릭터를 움직인다.
■ 셀렉트 버튼 : 디버그 메뉴를 부른다.
■ 스타트 버튼 : 스테이터스 화면을 부른다.
■ R1 버튼 : 조준을 한다.
■ × 버튼 : 대쉬, 취소버튼
■ ○ 버튼 : 사격버튼, 결정버튼
■ △ 버튼 : 지도보기

스테이터스 화면, 체험판과 변한 게 없다

라쿤시티에 오신 걸 환영합니다.

타는 라쿤시티

이야기는 라쿤시티로 휴가를 온 레온이 좀비에 의해 폐허가 된 라쿤 시티를 보는 것부터 시작된다. 초반 플레이가 가능한 곳까지는 공략을, 그리고 진행이 되지 않는 부분부터는 중요 부분을 체크하며 진행해 나가겠다. 참고로 말해두지만 바이오 하자드는 특별한 해법이 없다. 자신만이 그 해법을 알고 있는 것이다. 이 글은 본 필자가 플레이한 것을 적어 놓은 것이다. 참고정도는 괜찮겠지만 따라하는 것은 게임의 재미를 반감시키니 이점을 유의하자.

불행의 시작

건샵

우선 건샵으로 가보자. 건샵에 들어서는 순간 건샵주인은 레온에게 총을 겨누는데 레온은 자신은 좀비가 아니라고 하며 쏘지 말라고

주인공에게 총을 겨누는 주인

주인을 뜯어먹는 좀비들

주인의 몸에서 샷건을 얻을 수 있다

한다. 가게의 이곳저곳을 둘러보면 갑자기 좀비가 유리벽을 깨고 들어와서 주인을 집어삼킨다.

뒷골목

건샵을 나가 뒷골목으로 지나가다 보면 농구장 안에서 레온을 공격하려는 좀비들이 보인다.

좀더 진행하면 좀비들이 문을 박차고 나오는데 이놈들을 물리치고 안쪽문을 통해 다음 장소로 이동하자.

농구장을 통해 빠져나가자

디버그 판에서만 볼 수 있는 난쟁이 좀비

레스토랑근처 통로

농구장을 통해 나오면 레스토랑이 있는 통로로

좀비를 먹는 좀비들. 징그러워

나오게 된다. 이곳에서는 좀비들이 같은 좀비를 뜯어먹는 모습이 나온다. 정말 할말이 없다. 동료를 먹다니…. 어서 도망가자.

버스근처 통로와 버스안

위 장소를 빠져나오면 막다른 골목에 버스가 서 있는 것을 볼 수 있다. 지체 말고 버스 안으로 들어가자. 적어도 죽고싶지 않다면 말이다. 버스에 승차하면 곳곳에 시체가 쓰러져 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 만반의 준비를 하고 내리자.

버스를 통과해 다음 구역으로

시체가 여기저기에 여기도 시체 저기도 시체 시체천지거 열렸네~~~

경찰서

버스에서 내린 후 좀비들을 한둘 상대해 가며 진행하면 골목 왼편에 쪽문이 보일 것이다.

그곳이 경찰서 입구니 어서 들어가자. 정원에 두 마리의 좀비를 상대하고 정문으로 들어가자.

이것이 경찰서 정문이다

경찰서 내부전경

경찰서 내부

경찰서 안으로 들어가 왼쪽 윗방으로 가면 살아남은 경찰 한 명을 만날 수 있다. 레온이 그에게 상황을 좀 이야기 해달라고 하자 그는 파티는 취소되었다면서 2달전 이야기를 해준다. 2달전 시내 근방에 있는 오래된 저택에서 좀비가 출몰하여 STARS팀이 투입되었지만 아무도 돌아오지 않았고, 그들의 임무를 마치지 못해 도시가 이지경이 된 것이라고 말해준다. 사실은 그게 아닌데 말이다. 그리고 경찰서 1층의 잠긴 문을 열 수 있는 전자록 블루 키카드를 레온에게 건네준다.

그는 블루 카카드를 주면서 난 괜찮으니 돌아가라며 총을 겨누고 협박조로 이야기를 한다.

레온이 나가면 그는 문을 잠궈버린다.

키카드를 건네 받자

우선 홀 중앙에 있는 컴퓨터를 사용해 잠긴 문을 열자.

컴퓨터를 이용하여 잠겨진 문을 연다

그러면 1층 양쪽의 문이 열린다. 우선 출입구 근처에 있는 방으로 가자. 들어가서 바로 파란 문이 있는 방으로 가면 방안의 책상 위에서 '작은 열쇠'를 얻을 수 있다.

열쇠를 얻었다

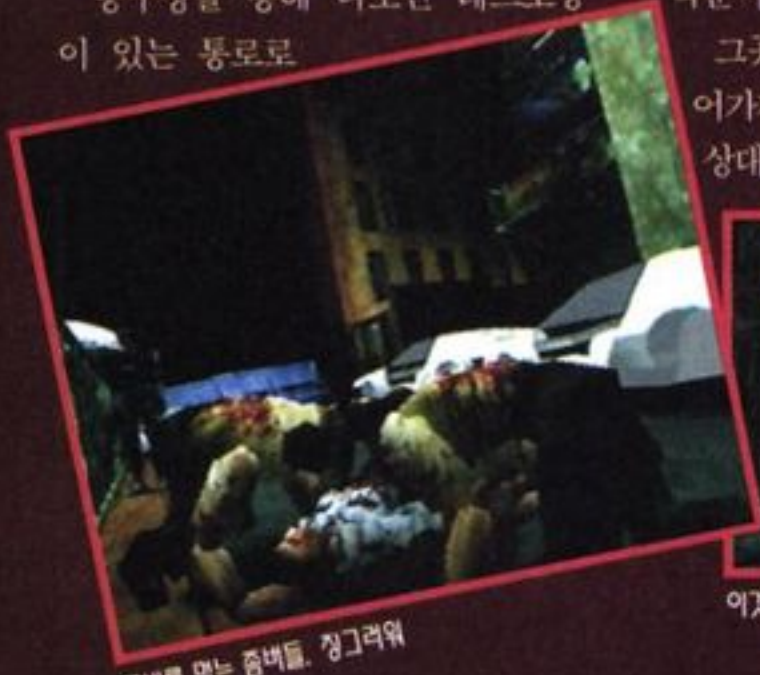
같은 방안에 다른 곳? 이곳으로 가면 2층으로 갈 수 있다

그 방을 나와 복도를 따라 다음 방으로 가자. 복도 끝부분에 위치한 회색문의 방으로 들어가면 한쪽 벽면이 유리로 되어있는데, 옆방에 뭔가가 반짝이고 있다. 가지고 싶을 것이다.

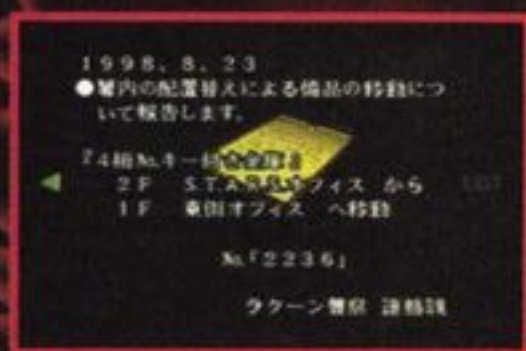
통로를 따라 다음 방으로

옆방에 열쇠가 보인다. 갖고 싶다

이제 이곳에서는 더 이상 할 일이 없으니 홀로 나와 왼쪽 첫 번째 문을 열고 들어가자.

들어가자마자 왼편에 위치한 접수대를 조사하면 서내회간을 벌 수 있는데 내용은 서내의 배치물을 옮긴다는 것이다. 4판 NO.키를 2층 STARS 오피스에서 1층 동측 오피스로 옮긴다는 것.

그리고 벽 한구석에 있는 책상 서랍을 작은 열쇠로 열면 샷건탄을 얻을 수 있다.

방을 지나가려고 할 때 창 뒤로 붉은 물체가 지나가는 것을 볼 수 있다. 계속 진행하다보면 천장에서 피가 떨어지는 복도를 지나가게 되는데 이곳에서 아까 그 괴물을 만날 수 있다. 놈의 행동은 헌터와 비슷하지만 이놈은 바닥에 낮게 엎드려 움직인다.

서내회간이다

이놈이 아까 그놈이다. 역겹게 생겼다

이놈을 죽이고 통로를 계속가다 보면 통로 가운데 위치한 회의실문이 보일 것이다. 그곳으로 들어가 칠판옆 책상을 보면 라쿤시 사태에 대한 작전보고서가 있다.

내용은 좀비의 공격으로 마을 사람들이 많은 피해를 입었으며 대항할 무기가 무기창고에 많이 보관되어 있으나 문을 열 수 있는 키카드가 행방불명되어 있는 상태이고, 동력실의 파손으로 전자록이 제대로 구실을 못해 좀비에게 대항할 수 없다는 것이다.

이런 통로를 지나야 한다

이것이 작전 보고서이다. 내용은?

방 안쪽에 벽난로가 있는 곳에서 라이터를 사용하면 붉은 보석을 얻을 수 있다. 보석을 챙기고 회의실을 나와 통로를 따라 가다보면 2층으로 연결된 계단을 볼 수 있다. 우선 계단 옆에 암실로 가서 세이브를 해두자. 2층으로 가면 토루소가 한손에 보석을 들고 있는 것을 볼 수 있을 것이다. 이 보석을 손에 넣으려면 양쪽동상을 반대편 바닥에 표시된 곳으로 옮겨야 한다.

이곳에서 라이터를 사용하면 보석이 나온다

양쪽동상을 옮겨라

보석을 얻고 복도 중간에 있는 STARS방으로 가자. 이곳에서는 샷건과 회복약 등은 얻을 수 있고 덤으로 STARS전원의 사진과 크리스의 사격대회우승 트로피 그리고 크리스의 일기를 볼 수 있다.

크리스의 일기

크리스의 일기를 본 후 일기를 들면 유니콘의 메달을 얻을 수 있다.

유니콘의 메달을 얻으면 그와 동시에 STARS방으로 크레아가 문을 열고 들어온다. 레온은 오빠를 찾아온 크레아에게 정황을 설명해주고, 오빠가 남기고 간 일기를 보여준다. 그런 크레아를 뒤로 하고 홀 왼쪽 위의 방으로 워프하자(여기서 워프란 디버그 모드에서 선택이동을 말하는 것이다).

유니콘의 메달을 얻었다

크레아의 등장

홀 위쪽의 방으로 가면 방 한쪽 구석에서 아까 그 경찰이 좀비가 되어 주인공을 공격한다.

그놈 참 무섭게 생겼네

이놈을 해치우고 책상 위에 있는 하트모양의 열쇠를 얻자. 하트열쇠를 얻은 후 중앙 홀 출입문 쪽에 있는 문으로 들어가 파란 문으로 된 방으로 들어가면 하트 키를 사용하는 문이 있다. 그 문을 열고 들어가면 창문이 온통 부서져 있는 복도를 지나게 된다. 이 곳을 따라가다 보면 아래층으로 가는 계단이 있다. 이곳으로 내려가 보자.

계단을 따라 내려가자

지하 1층으로 내려가면 아주 오래간만에 보는 개(?) 켈베로스를 볼 수 있다. 서로 인사나 나누자.

켈베로스의 등장. 반갑다

켈베로스와 회포를 풀었으면 주차장으로 가보자. 그러면 체험판에서 하반신만 드러낸 미궁의 여자를 만날 수 있다. 그녀는 레온이 제복입은 좀비인줄 알고 총을 겨누지만 그가 사람인걸 알고 이내 총을 내리고 사과를 한다. 그녀의 이름은

에이다. 그녀는 프리랜서 기자로 뭔가 이곳에 있을 것 같다며 왔다고 한다. 그녀는 레온에게 사이드 브레이크가 걸린 차를 미는 것을 도와 달라고 부탁한다. 뭐 남자고 우리는 힘을 들일 필요가 없으니 도와주자. 차를 밀면 차 뒤에 숨겨진 문이 나오며 문을 열고 들어가면 에이다는 이내 어디론가 가버린다. 이제 여기는 볼일이 없으므로 다시 돌아와 동력실로 가자.

앗! 전에 그 여자다

밀지 말어. 힘줘. 나왔다 뭔지 알죠. 구수한 내음~~~~

건물내의 모든 동력이 끊어졌기 때문에 전자록이 된 문을 열기 위해서는 동력실에서 전력을 다시 끌어 올려야 하는데, 방법은 5개의 스위치를 이용해 80정도의 수치를 맞추어야 한다. 3개는 올리고 2개는 내리자. 전력이 들어온 것을 확인한 후 오른쪽에 있는 선반에서 무기고 열쇠와 무기고 지도를 챙기자.

전원이 다시 들어왔다. 이제는 일부 전자록이 걸린곳을 돌아다닐 수 있다

시체실 모퉁이를 돌아보면 문이 하나 있는데 이곳을 통해 나가면 켈베로스가 기다리고 있다.

이 켈베로스를 처리하고 통로 끝 맨홀을 통해 지하로 내려가면 세이브 할 수 있는 방이 있으므로 참고하자. 이 근처를 들릴 때는 한번 체크해 두는 것도 나쁘지는 않다.

세이브 할 수 있는 방이다

다시 위프로 시체실로 가면 그곳에서 레드 키카드를 얻을 수 있는데, 이걸 얻는 순간 방안의 모든 좀비들이 일어나 공격해 오니 카드를 갖기전 만반의 준비를 해두자.

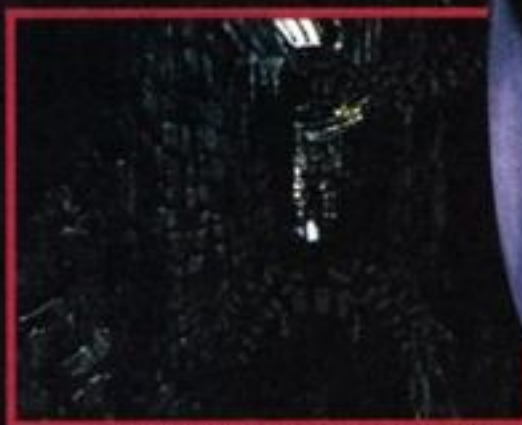
레드 키카드를 얻었으면 그걸 가지고 근처에 위치한 무기고를 열고 들어가서 무기고 열쇠로 캐비닛을 열어 서브머신건을 얻자.

서브머신건을 얻었다. 위력은 없지만 총알수로 민다

이제 주차장의 숨겨진 문으로 들어가 전자 록으로 잠겨진 문을 열고 들어가자. 그곳에서 감옥에 갇혀있는 한 남자를 만나게 되는데, 그때 아까 사라졌던 에이다가 돌아온다. 그 남자는 사랑하는 연인을 찾고 있는 존이라는 인물로 에이다는 그가 엄브렐러 시카고 지부의 일과 이번 사건에 대해 많이 알고 있을 것 같다며 추궁하자. 그는 아무것도 모른다며 등을 외면한다. 레온은 그에게 같이 가자고 하지만 존은 밖에는 좀비가 있어 싫다고 하며 레온에게 맨홀에 대해 이야기해 준다. 이때 또 에이다는 어디론가 사라진다. 혹시 맨홀로 간 것일까?

먼저 가기 전에 오른편에 있는 선반에서 맨홀 오프너를 가지고 맨홀로 가자.

맨홀뚜껑을 열고 들어가자

맨홀은 지하 감옥을 가기 전에 위치해 있는데, 뚜껑을 열고 들어가면 왕거미 2마리가 대기하고 있다. 이 놈들을 깨끗이 처리하고 진행을 하자.

내려가면 거미 2마리가 대기하고 있다

우선 진행하다 보면 방 하나가 보이는데 이곳을 들어갔다가 나오면 다시 에이다를 만나게 되고 에이다는 커다란 문의 조그만 틈사이로 들어간다며 레온에게 도움을 청한다. 이후부터 에이다로 플레이 캐릭터가 바뀐다. 이후 진행은 되지 않는다.

이곳을 거치지 않고 레온으로 그냥 플레이를 하게 되면 우선 해부실로 워프를 해보자.

곰을 해부하는 곳인지는 잘 모르겠지만 사방이 피범벅이 되어있으며 곰이 레온을 노려보고 있다.

이곳을 통해 지하로 내려가 보자. 지하는 하수 제1 관리실로 여기서 엘리베이터를 타고 내려가면 여자박사가 갑자기 나타나고 레온과 같이 생긴 도플갱어가 나타난다. 그 여자박사가 도플갱어를 죽이려고 하자 레온이 도와준다. 하지만 이미 늦었다.

다시 만난 에이다. 이후부터는 에이다로 진행해야 한다

이 레버의 용도가 뭘지?

○엘리베이터를 타고 가자

○이곳이 지하 관리실

○용덤 먹으려다 조성 지를지도…

○위험해!

매니아 체험판 극복기

이곳에서 하수도의 지도를 얻은 후 계속 진행하자. 이 이후부터 필자는 진행을 하지 못했다.

잦은 멈춤 현상과 전후 사정이 안맞는등 진행하기는 무리라고 판단했다. 이 이후부터는 디버그 모드로 각 중요하다고 생각되는 부분을 체크해 나가기로 한다.

나머지 바이오 하자드2의 내부 사정을 들여다보자

●필름을 얻을 수 있는 곳
경찰서 홀 왼쪽 윗방에 연결된 방에서 얻을 수 있다.

필름 A. 고드 G. 인체 투시 실험

●지하로 내려가는 계단 옆방으로 워프하면 존의 일기와 매그넘을 얻을 수 있다.

존의 일기

●지하 하수도에서 이리의 메달을 얻을 수 있다.

이곳에서 메달을 얻을 수 있다

●배수로 2층으로 워프를 하면 그 여자 박사를 만날 수 있다.

이때 나온 그 여자박사. 어쩔 수 없다. 죽어줘야겠어!

가스관으로 워프를 하면 거대한 악어와 싸우는 에이다를 볼 수 있고, 그때 악어가 레온에게로 덤벼온다.

거대한 악어의 모습. 코너로 몰리면 죽음뿐

●가장 더러운 통로인 환풍구. 왕바퀴벌레의 천국이다.

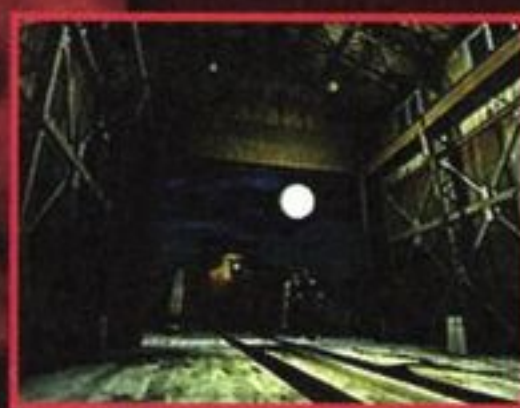
환풍구의 왕바퀴벌레. 로취 X를 잡자. 백세마리, 백네마리….

●로프웨이로 워프하면 타일렌트의 팔과 같은 것에 공격을 받는다.

타일렌트가 그립다. 에이다와의 러브샷(?)으로 끝내자

●샷건과 샷건파츠를 조합하면 커스텀샷건이 되고 위력도 엄청나게 세진다.

○이것이 커스텀샷건이다

● TURN TABLE ARI로 이동을 하면 이렇게 멋진 장면도 나온다.

둘이 사랑을 나누기에도 딱 좋은 장소이다

●605로 워프를 하면 나방과 싸울 수 있다. 흡혈을 주로 사용하는 적이다. 잘 붙어 다니니 조심하자.

나방과의 혈투

●607로 워프를 하면 상처를 입고 침대에 누워있는 에이다를 볼 수 있다. 전에는 어떤 일이 있었는지는 모르지만 에이다는 자신은 사랑할 자격이 없는 사람이라고 말한다.

에이다가 병상에 누워있다

●60A로 워프를 하면 반유저 등록 법에 대해 알 수 있다.

반유저 등록법. 네임입력 : GUEST. 패스워드 : 없음 -24시간 유효-

●60D로 워프하면 한여름에도 한겨울을 맛볼 수 있는 냉동창고로 간다.

○냉동실도 등장. 여기에도 좀비가 있니? 시원한 게 있어요

●60E로 워프를 하면 거대한 식물의 줄기를 볼 수 있다.

엄청나게 큰 식물이다

●60F로 워프를 하면 생체실험을 하는 연구소로

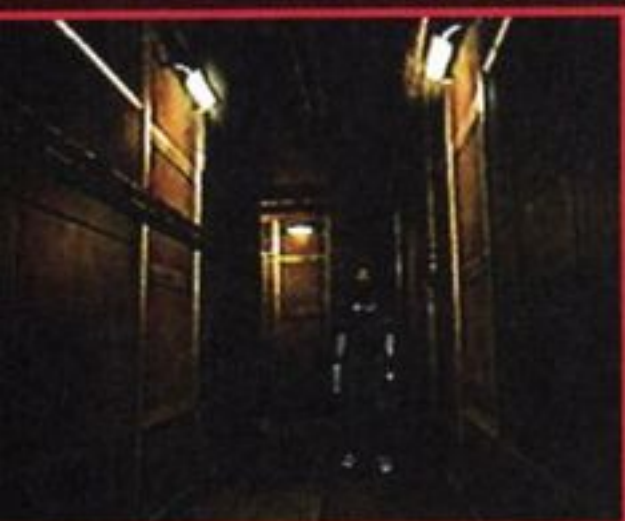
실험대상이 실험관안에 있다. 이놈은 어떤 놈일까?

●613으로 워프를 하면 알들이 많은 산란실을 볼 수 있다

이게 그 나방의 알인가?

●617로 워프를 하면 무엇인지 확인은 되지 않지만 뭔가를 담아놓은 시험관을 볼 수 있다. 혹시 키메라를 양산하는 건 아닐까?

○키메라의 양산실이 아닐지…? 궁금해 X지겠군!

●700에서는 중간에 스토리 진행이 멈춘다. 도대체 다음 내용이 뭘까? 본편을 기대해 보자. 703으로 이동하면 레온이 한 아이를 안고 들어오는 것을 볼 수 있다.

정지화면은 아닌데? 다음 내용이 기다려진다

●레온은 그 아이에게 크레아는 금방 돌아 올 것이라고 말하는데, 도대체 전에 무슨 일이 있었는지 궁금하군. 아이와 크레아는 무슨 관계일까?

비기 대공개

디버그 버전만의 비기를 공개하도록 하겠다. 우선 2P에 패드나 스틱을 연결시킨 후 PS의 전원을 켠다. 게임에 들어가서 R1 버튼을 누르면 NO DEATH MODE ON/OFF를 할 수 있고 L1 버튼을 누르면 BGM MODE ON/OFF를 할 수 있고, L2 버튼을 누르면 일시 정지를 할 수 있다. 도움이 되었으면 하는 바램이다.

G의 강렬한 공격 앞에서는 좀비의 공격에도 이겨냈던 레온도 당해낼 수 없는 것일까?

타일런트를 능가하는 2종류의 'G-윌스'

'G' 제1형태

G-윌스에 관해서 알려져 있는 것은 아주 적다. 그러한 점에서 이 G는 귀중한 샘플들이라고 말할 수 있는 지도 모른다. G의 육체적 변화는 오른쪽 어깨부분을 중심으로 나타나서 어깨에 있는 거대한 안구가 주위를 살펴 본다. 숙주인 인간의 눈을 빌리지 않고도 사냥감을 찾을 수 있는 것 같다. 또한 인간의 지성이 일부분 남아 있어서인지 거대한 철 파이프를 무기로 휘두르며 공격해 온다.

○G의 공격에 대응하는 레온

'G' 제2형태

G-윌스의 침식이 한 번 더 진행되고 있는 제 2형태. 오른쪽 어깨부분의 변화가 한 번 더 진행되어 무기를 들고 있지않은 대신 타일런트를 연상시키는 거대한 손톱이 형성되어 있다. 또한 숙주의 머리, 왼쪽 어깨부분에 변화한 새로운 머리부분, 왼쪽 어깨를 확인할 수 있다. 이러한 상태는 인간이 변형된 모습이라고 하기 보다는 인간에 기생한느 새로운 생명체라고 말하는 편이 적당할 것이다.

○○오른쪽 어깨의 예리한 손톱은 'G'의 강인한 근육의 도움으로 이제까지는 없었던 공포의 무기로 변한 것같다.

○레온이 G를 앞에서 샷건으로 응전하지만 별 효과가 없는 듯 하다

인간의 형태를 갖춘 식물병기 '이비'

자립보행을 하기 위해서 덩쿨을 손, 발과 같은 역할로 이용하여 인간에 가까운 형태를 취하고 있다고 보여진다. 다만 기본적으로는 식물이기 때문에 행동이 조금 둔하다. 그렇다고 운동능력이 인간보다 떨어질 것이라고 속단하는 것은 금물이다. 그것은 자유자재로 움직일 수 있는 2개의 덩쿨의 위력, 스피드는 굉장하기 때문이다. 특징있는 촉수에서 덩쿨이라는 의미의 'IVY'(본래는 아이비라고 발음)을 흉내내어 '이비'라고 이름을 붙인 것 같다.

○이비에게 권총을 쏘는 레온. 본래 식물인 이비에게 보통 탄환이 어느 정도 효과가 있을 지는 아직은 모른다

○레온의 공격을 받고 쓰러진 이비

후기

게임을 진행하면서도 느낀 것이지만 역시 디버그 버전은 디버그 버전인 것이다. 완전한 플레이를 기대했던 본 필자는 그 기대감이 한번에 와르르 무너져 몇 시간 동안은 그 충격에서 빠져나오지를 못하였다. 글을 쓰는데 포맷을 어떤 형식으로 해야하는지도 막막했고 2번씩이나 구성을 바꿔가며 쓴 글이다. 미흡한 점이 곳곳에 보일지도 모른다. 내용의 앞뒤가 맞지 않아도 공략형식으로 쓰려고 했지만 그러면 원작을 손대는 경우가 발생할 것같아 중간에 플레이를 중단했던 적이 많았다.

모쪼록 유저들이 이 글을 읽고 조금이나마 바이오 하자드2를 하는데 도움이 되었으면 하는 바램이다.

홍 미 기 획 2

'97년을 빛낸 미소녀를 찾아라!

아쉬운 '97년을 보내는 송년호를 제작하며 특별 기획으로 올 한해를 빛냈던 미소녀 선발대회를 마련해 보았다. 이번 선발대회에서는 게임챔프 취재부는 물론 미술부와 독자 여론 등을 최대한 반영했으며 단순한 인기도와는 달리 미소녀 캐릭터 자체를 여러 각도로 평가해보고 앞으로의 발전 방향을 짚어 보았다.

본선 진출자 발표!

우선 챔프 취재팀의 기자들이 각각 올 한해를 빛냈다고 생각하는 미소녀 한명씩을 추천하고 챔프 아트 갤러리에 많은 호응을 얻었던 미소녀들을 포함해 챔프 미술팀의 선별 과정을 거쳐 최종 6명의 후보를 선발했다. 그 대망의 후보들은 바로 다음과 같으며 각 부문별 심사를 거쳐 최종 결과를 발표하게 된다.

심사위원 : 송백정, 김또깡, 이인분, 이제德, 이가박

1번 아야나미 레이(신세기 에반겔리온)
2번 후지사키 시오리(두근두근 메모리얼)
3번 베르단디(오 나의 여신님)
4번 에어리스(파이널 판타지VII)
5번 아야 브레아(패러사이트 이브)
6번 나코루루(사무라이 스피리츠)

•복장별 캐릭터 일러스트가 없어 자체적으로 편집부에서 그렸기 때문에 실제와 이미지가 많이 다를 수 있습니다.

수영복 심사

수영복 심사는 '미소녀 선발대회'의 하이 라이트로 '신체의 균형'과 '각선미'가 가장 큰 심사 기준이 됩니다. 특히 얼마나 섹시한가 하는 부분이 많은 플러스 요소가 되겠죠?

1번 아야나미 레이(신세기 에반겔리온) 9.0 점

3번 베르단디(오 나의 여신님) 8.0 점

2번 후지사키 시오리(두근두근 메모리얼) 7.8 점

4번 에어리스(파이널 판타지VII) 7.4 점

5번 아야 브레아(패러사이트 이브) 8.6 점

6번 나코루루(사무라이 스피리츠) 7.8 점

교복 심사

참가자들이 대부분 영계들이다 보니 '교복 심사'를 하지 않을 수 없었습니다. 교복 심사는 학생이라는 이미지에 걸맞게 얼마나 깨끗한 이미지를 주는가'가 가장 큰 심의 기준입니다.

1번 아야나미 레이(신세기 에반겔리온) 8.8 점

3번 베르단디(오 나의 여신님) 7.8 점

미소녀 캐릭터의 4대 파벌

이번에는 '미소녀 선발대회'를 계기로 미소녀들의 특징을 4가지 계통으로 나누어 보았다. 점차 '올드 파'는 그 인기가 식어가는 추세이며 '차세대 파'와 '뉴 ARC 파'가 서로 상반된 분위기를 새로운 미소녀계의 맹주로 떠오르고 있다.

올드 파

춘리, 나코루루, 시라누이 마이 등

: 주로 아케이드 격투 게임에 등장하며 오래도록 인기를 얻고 있다.

무조건 아름답기 보다는 근육형이나 롱다리 등 개성이 강한 편이다.

차세대 파

에어리스, 신쿠지 사쿠라, 아야 브레아 등

: 주로 차세대기 대응 게임에 등장하며 CG 등을 이용하여 현실감있게 그려졌다. 가장 무난한 계통으로 애니메이션이나 아케이드의 캐릭터와 혼합되는 경우가 많다.

애니메 파

베르단디, 아야나미 레이, 리나 인버스 등

: 주로 애니메이션 출신의 미소녀들로게임에도 자주 등장한다.

미소녀를 정착시킨 전통의 계통으로 귀여움이나 깜찍한 이미지가 강조된다.

뉴 ARC 파

사라 브라이언트, 니나 윌리암스, 카스미 등

: 최신 기종의 아케이드 게임에 등장하며 3D 폴리곤이라는 특징을 가지고 있다.

특히 신체의 움직임이 리얼하며 글래머 형이 많다.

2번 후지사키 시오리(두근두근 메모리얼) 8.4 점

4번 에어리스(파이널 판타지VII) 7.4 점

5번 아야 브레아(패러사이트 이브) 8.6 점

6번 나코루루(사무라이 스피리츠) 7.8 점

야외복 심사

평상복이 얼마나 잘 어울리는가를 겨루는 부문으로 '얼마나 개성적인가'를 겨루는 부문이라고 할 수 있습니다. 개성이라는 심의 기준 때문인지 가장 의견이 분분했던 부문이기도 했습니다.

1번 아야나미 레이(신세기 에반겔리온) 8.6점

2번 후지사키 시오리(두근두근 메모리얼) 7.2 점

4번 에어리스(파이널 판타지VII) 7.8 점

3번 베르단디(오 나의 여신님) 7.4 점

5번 아야 브레아(패러사이트 이브) 9.0 점

9 10 9 8 9

6번 나코루루(사무라이 스피리츠) 7.6 점

자! 그럼 올해의 그랑프리를 발표하겠습니다. 올해의 그랑프리는 각 부문 평점 8.8점으로 아야나미 레이(신세기 에반겔리온)가 차지했으며 준우승은 올해의 뉴 히로인으로 떠오른 아야 브레아(패러사이트 이브)가 차지했습니다. 아래는 순위와 각 부문별 점수, 평균점입니다.

순위	이름	수영복	교복	야외복	평점	출연작
1	아야나미 레이	9.0	8.8	8.6	8.8	신세기 에반겔리온
2	아야 브레아	8.6	8.6	9.0	8.7	패러사이트 이브
3	후지사키 시오리	7.8	8.4	7.2	7.8	두근두근 메모리얼
4	베르단디	8.0	7.8	7.4	7.7	오 나의 여신님
4	나코루루	7.8	7.8	7.6	7.7	사무라이 스피리츠
6	에어리스	7.4	7.4	7.8	7.5	파이널 판타지VII

전체 심사평 : 송백정

"우선 너무 많은 후보들이 아깝게 탈락한 점에 대해 안타깝게 생각한다. 특히 나와 같은 올드 게이머(?)들이 좋아하던 춘리, 마이 등이 생각보다 저조한 결과를 보였다는 점이 올해의 가장 큰 특징이다. 그리고 그동안 미소녀 캐릭터의 생산공장이라고 할 수 있는 엘프의 동급생, 하급생 등에서 열연했던 캐릭터들은 올해에는 모두 탈락하는 불운을 겪어야 했다. 또한 개인적으로 내년에는 우리나라의 오리지널 캐릭터도 이런 시상식에 당당히 참여할 수 있기를 바란다."

그러면 이제 각 부문별 수상자들을 만나 보기로 한다. 이번 시상식에서는 '베르단디'를 제외하고는 거의 게임 캐릭터가 강세를 보였으며 특히 '사와타리 호노카'와 '카스미' 등 원작 게임의 흥행(기대도)에 따른 신인들의 진출이 두드러졌다.

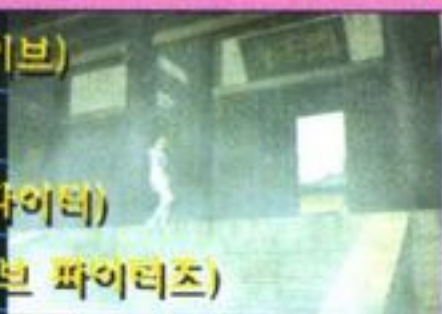
데이트하고 싶은 미소녀 베스트5

순위	이름
1위	베르단디(오 나의 여신님)
2위	후지사키 시오리(두근두근 메모리얼)
3위	에어리스(파이널 판타지Ⅶ)
4위	사와타리 호노카(센티멘탈 그래피티)
5위	파이 첸(버철 파이터)

부문별 심사평 : 이인분

"사실 개인적으로 가장 데이트하고 싶은 미소녀를 꼽으라면 동급생이나 하급생의 쉽게 공략(?)할 수 있는 캐릭터를 꼽고 싶지만 이제는 더이상 신선하지 않다는 심사위원들의 평가로 모두 탈락되었다. 하지만 '베르단디'와 '후지사키 시오리'는 그 오랜 시간이 지나도 게이머들의 기억 속에서 늙지 않는 듯하다."

가장 섹시한 미소녀 베스트 5

순위	이름
1위	카스미(데드 오어 얼라이브)
2위	니나 윌리암스(철권)
3위	사라 브라이언트(버철 파이터)
4위	시라누이 마이(더 킹 오브 파이터즈)
5위	나기 호조(라스트 브롱크스)

부문별 심사평 : 김또깡

"물론 RPG나 연애 시뮬레이션에도 많은 섹시녀들이 존재하지만 아케이드의 격투 액션에 등장하는 출렁거림(?)에는 못미친다고 생각한다.

특히 데드 오어 얼라이브의 캐릭터들은 특유의 출렁거림으로 사실 대부분의 여성 캐릭터들이 순위권에 들 정도였지만 너무 하나의 게임에 치우치면 안되는다는 원칙에 의해 다른 캐릭터들은 제외되었다. 역시 카스미의 출렁거림은 섹시녀 부문의 1위를 차지하고도 남을 정도이다."

어리광을 잘 부릴 것같은 미소녀 베스트5

순위	이름
1위	수우(그랜디아)
2위	아루루(뿌요뿌요)
3위	리코란(사쿠라대전)
4위	아이리스(사쿠라대전)
5위	리나 인버스(슬레이어즈)

부문별 심사평 : 이제德

"수우는 새턴용 게임으로는 가장 기대를 모으고 있는 「그랜디아」의 캐릭터이다. 물론 이런 게임의 기대도도 조금은 부문 수상에 영향을 미치기도 했지만 아직까지 어떤 게임에서도 이렇게 순수하며 귀여운 여성 캐릭터를 본 적이 없다."

자기를 지켜줄 수 있을 것같은 미소녀 베스트5

순위	이름
1위	라라 크로프트(툼 레이더)
2위	나코루루(사무라이 스피리츠)
3위	아스카 랑그레이(신세기 에반겔리온)
4위	춘리(스트리트 파이터)
5위	신쿠지 사쿠라(사쿠라대전)

부문별 심사평 : 아가박

"나같이 연약한(?) 남자를 지켜 줄 강한 여자는 누구일까? 선정에 많은 고심을 했지만 역시 툼 레이더의 '라라'같은 원더우먼형 캐릭터가 많은 표를 획득했다. 물론 나를 지켜준다라면 '아스카'같은 강인함이 먼저 떠오를지 모르지만 오히려 '나코루루'와 같은 모성애를 누르지는 못했다."

직접 키우고 싶은 게임 속의 애완동물 베스트5

순위	이름
1위	타마고치(타마고치)
2위	쵸코보(파이널 판타지)
3위	펜(신세기 에반겔리온)
4위	소닉(소닉 잼 등)
5위	요시(요시 스토리 등)

부문별 심사평 : 장소팔

"다들 이쁜 미소녀들을 선정할 때 나는 이상하게 생긴 동물들만 쳐다봐야 하다니! 이래서 나는 비인기 캐릭터로 남을 수밖에 없어. '쵸코보' 등 게임 속의 애완동물들은 사실 실존하기 어려운 능력이나 외모를 가지고 있는 경우가 많다. 그래서 더욱 키워보고 싶은 지도 모르겠다."

미소녀의 비결 -SNK편-

이번에는 SNK의 인기 미소녀 캐릭터들을 분석하여 과연 어떤 조건을 갖추어야 미소녀라고 부를 수 있는 지 알아 보았다. 분석결과 바스트는 '81' 정도가 가장 무난하며 나이는 '20세' 전후를 미소녀라고 부를 수 있음이 밝혀졌다. 그리고 혈액형은 'B' 형이 가장 많았으며 탄생일 '겨울'이 조금 많은 편이었다.

이름	바스트	나이	생 일	혈액형
킹	86	24	4월 8일	A
샤를롯	86	28	2월 4일	B
블루 마리	86	23	2월 4일	AB
치즈루	85	22	6월 26일	AB
시라누이 마이	85	21	1월 1일	B
레오나	84	18	1월 10일	B
아테나	83	18	3월 14일	B
유리 사카자키	82	20	12월 7일	A
참참	75	14	5월 30일	-
나코루루	73	17	10월 11일	AB
리무루루	70	15	7월 6일	B
평균	81	20		

'98년 플레이 스테이션이 사는 방법

플스는 97년초에 FF7의 발매를 계기로 그동안 선두를 유지해왔으나 연말에 와서는 그 세력이 조금 약화된 것처럼 보인다. 하지만 플스는 출시된 지 4년만에 출하대수 1000만대를 돌파했으며 그동안 다른 게임기를 완전히 압도해왔다. 또한 유통에 있어서 재고의 문제, RPG의 약세 등 이제까지 문제점으로 지적되고 있던 것들도 착실히 개선해 나가고 있다.

'98년에는 FF7클래스의 영향력을 받고 있는 드래곤 퀘스트 7이 발매 예정되어 있다. 현시점에서 봤을 때 플스가 SFC를 뒤를 잇는 게임기라는 위치에 와 있다는 것은 결코 지나친 말이 아닐 것이다. 그러나 플스가 SFC를 아직 따라잡지 못하는 것이 있다면 게임 타이틀의 수에 있다고 말할 수 있다. 현재 플스 게임 타이틀이 꾸준하면서도 많은 수량이 출시되고 있기는 하지만 아직은 SFC 게임 타이틀 수량을 넘지 못하고 있다. 유저, 메카, 유통에 관한 상황을 본다.

독주를 이어갈 플스의 사각(死角)은?

체크 항목			분석
유저층(연령)	3-6세	10.5%	전년도에 비해 25세 이상의 유저들이 차지한 비율이 크다. 그러나 3~6세의 유저가 10%를 돌파하여 '저연령층에서의 약세'라는 이미지를 점차 불식시키고 있다.
	7-12세	11.8%	
	13-15세	13.9%	
	16-18세	21.7%	
	19-24세	15.2%	
	25세이상	18.1%	
출하대수	일본	1000만대	출하대수는 타기종을 멀리 따돌리고 독주하고 있다. 이 수량은 정말 경이적인 것이다!
	해외	1000만대	
유통형태		일반점과 편의점	편의점에서의 소프트판매도 일반화됐다.
1997년 발매 소프트 총수		527타이틀	작년 소프트 수인 451개를 가볍게 돌파했다.
1997년 발매 소프트 장르별 수	RPG	43	역시 주목되는 건 RPG 소프트의 수다. 전년도 25타이틀에 비해보면 그 충실성은 일목요연하다. 보통 RPG의 제작기간이 긴 것을 고려해보면, PS가 발매된 3년이 지난 지금이야말로 이것만으로 타이틀 수가 가지런해졌다. 각 타이틀을 보면 FF7은 물론 아크2, 사가 프론티어 등 대작이 다수 등장했다. 아무리 따져봐도 전년도를 상회하는 수치이다. SLG는 육성, 전략, 연애 등 모든 SLG를 더했기 때문에 전년도에 비해 50개 이상 증가하였다.
	ADV	50	
	SLG	120	
	ACT	46	
	격투ACT	29	
	STG	50	
	RCG	48	
	PZL	25	
	TBL	31	
	SPT	37	
	ETC	48	
1998년 발매 예정 소프트 수		167타이틀	확실히 수량이 증가한 것은 사실이나 어디까지 증가할 수 있을까?
1998년 전략 타이틀		드래곤 퀘스트7	RPG=PS라는 도식을 여기서 확립한다.
중요 업체		에닉스, 스퀘어	드래곤 퀘스트7 이외에도 에닉스는 주목할 만한 대상
앞으로의 전개			SCE소프트 회사의 독립 후 등장할 소프트에 기대.

올 1년동안 플스는 'RPG에 약하다' 등의 몇가지 문제에 대해 명확하게 대처해 나갔다. 그러나 아직까지 남아있는 커다란 문제는 '소프트의 남발'이라는 점이다.

97년에 발매된 타이틀 중 약 절반 정도가 1만개 남짓한 부진한 판매를 보여주었다. 이러한 상황이 지속되면 몇개의 양질의 타이틀이 출시되더라도 많은 수의 소프트들에 인기를 끌어 보지도 못한 채 묻혀버리기 때문에 서드파티가 점점 떠나버리게 되는 것이다. 또한 엄청나게 난무하는 소프트 안에서 졸작소프트를 가진 유저가 이러한 점 때문에 플스를 멀리하게 되는 경우도 발생할 수 있다. 그러므로 '어떻게 양질의 타이틀을 제공합니까?'라는 극히 당연한 과제에 대항하는 것이 앞으로 플스가 해결해야 할 중요한 열쇠가 될 것이다.

PS INTERVIEW

●카피업자가 바라본 PS '97 평가

그래도 받아들일 수 밖에 없는 국내 PS의 현실

비디오 게임을 선호하는 게이머들은 대부분 일본 게임을 플레이하고 싶어한다. 하지만 정부가 일본어 자막을 규제하고부터는 거의 모든 일본게임이 불법적으로 유통되고 있고 게이머 입장에서 볼 때는 일본 게임을 구입하는 것이 그리 쉽지만은 않다. 그래서 그들이 찾게 되는 사람이 바로 카피업자이다. 이들은 불법으로 카피머신을 돌리기는 하지만 그 이면에는 게이머들이 자신들을 필요로 하는 현실에 왠지 허탈한 마음이 들 때도 있다. 챔프에서는 아직까지 정식 시장이 형성되어 있지 않는 한국 플레이 스테이션 시장을 가장 바르게 평가할 수 있는 국내 카피업자 한 명을 만났다.

휴일도 없는 장사진에 신명보다는 씁쓸함이...

"전체적인 게임시장 중에서 외형적인 비디오 게임 시장은 극히 미비합니다. PC게임/비디오게임의 비율을 굳이 나눈다면 약9/1정도라고 하죠. 그렇기 때문에 비디오 게임 특히 플스 게임을 살 수 없는 매니어들은 저희 사무실을 자주 찾아와요. 요즘같은 경우는 하루 평균 100명정도 오니까 PS소프트가 100개이상 팔린다는 거죠. 아주 잘 팔릴 때는 신이 나면서도 한편으로는 '이거 왜 이래야 되나' 하는 회의감이 들 때가 더 많죠."

챔프가 찾은 PS전문 카피업자 X씨는 어린 학생들의 돈을 끌어 모으는 교활한 아저씨가 아닌 흔히 볼 수 있는 20대의 청년이다. 그는 게임 매니어들과 직접 접하게 되는 일을 하다 보니 이들이 갖는 불만을 아주 잘 알 수 있다고 말했다. 97년 내내 그를 찾은 고객은 헤아릴 수 없을 만큼 많다고 한다.

"스퀘어의 대작이 뜰 때면 판매가 거의 최절정에 이르게 됩니다. 이 일이 불법적인 일이라는 것은 잘 알지만 매니어들이 정품(?)이 너무 비싸기 때문에 어쩔 수 없이 저와 같은 복사업자들을 찾게 되는 것이죠. 특히 FFⅦ 발매 이후 플스가 아주 많이 보급되어 저도 많은 CD를 팔았지요. 97년은 거의 스퀘어가 국내 PS 시장의 초석을 일궈놓은 것이 아닌가 싶어요. 97년 통틀어 제가 판매한 PS 카피만 해도 거의 수천개, 다른 업자가 판매한 것을 합치면 그 수는 상당히 많다고 할 수 있죠" 그는 일본어 자막에 대한 정부의 규제가 풀어져야만 한다고 강조했다. 지금처럼 마녀사냥하는 식으로 규제를 계속해 나간다면 불법을 더욱 양상할 뿐이며 그만큼 매니어와 업계 관련인들의 불만은 더욱 커질 것이라고 말했다. 그러면서 그가 우려하는 것은 이러한 폐쇄정책이 갑자기 풀어졌을 때 과연 그러한 변화에 대응할 만한 면역성이 얼마나 있나는 것이다.

본인의 요청에 따라 상호명과 업주명을 생략합니다.

무조건적인 일본 문화 폐쇄정책은 재고되어야 합니다

그는 또한 일본 문화에 대한 규제 정책이 재고되어야 한다고 주장했다.

"이제 일본문화는 개방되어야 합니다. 그동안 일본 문화는 역사적인 문제와 이질감으로 인해서 무조건적인 폐쇄정책이 가해져 왔는데 이는 정말 전근대적인 정책이라고 아니할 수 없습니다. 그러므로 새로 출범하는 정부에서는 일본 문화에 대해서 점진적인 개방을 해주었으면 합니다.

만일 일본문화가 개방되면 일본게임도 지금처럼 음성적인 유통이 아닌 정식적인 유통을 거쳐서 팔릴 수 있고 그렇게 되면 저와 같은 사람도 차츰 없어지게 되겠죠"

그가 언급했듯이 일본어 자막에 대한 규제를 풀어야만 현재와 같은 음성적인 시장은 차츰 사라지고 정상적인 시장이 형성될 것이다. 그는 덧붙여서 내년에도 플스가 계속적인 독주를 해나갈 것이라는 말을 빼놓지 않았다. 간판도 없는 그의 사무실을 나오면서 이제 한국도 과감한 개방을 통한 문화 도입으로 세계 여러나라와의 경쟁에서 버틸 수 있는 면역성을 길러야 한다는 생각이 문득 들었다.

플레이스테이션 시기별 가격

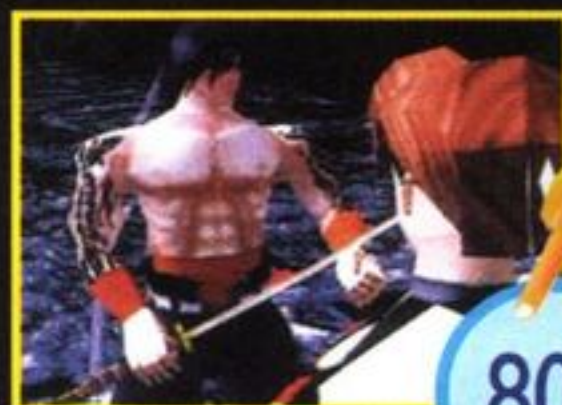
시기별	가격(현지)	국내 무자료 가격	국내 정식발매 소프트
(94/12~현재) 플스(일본제)	39,800엔~18,000엔	75만원~19만원	
(96/2) 카마 플스(미국제)	299,000엔		툼레이더 제트모터 커맨드&컨커

이달의 주목 라인업

소우카이기

76p

점차 게임의 전모를 드러내고 있는 스퀘어의 어드벤처 게임 '소우카이기'. 이번 달에는 새로운 캐릭터인 오방륜 최강의 주방사 '사에가미 야토'와 비밀 집단인 '시비센'에 대한 정보가 공개되었다.

부시도 블레이드2

80p

일격필살의 새로운 격투 방식을 제시한 스퀘어의 야심작. 그 리얼함으로 인해 처음에는 허무함도 느꼈지만 이제는 오히려 벌써부터 「부시도 블레이드2」를 기다리고 있다. 새로운 캐릭터와 신무기의 「부시도 블레이드2」를 만나 보자!

패러사이트 이브

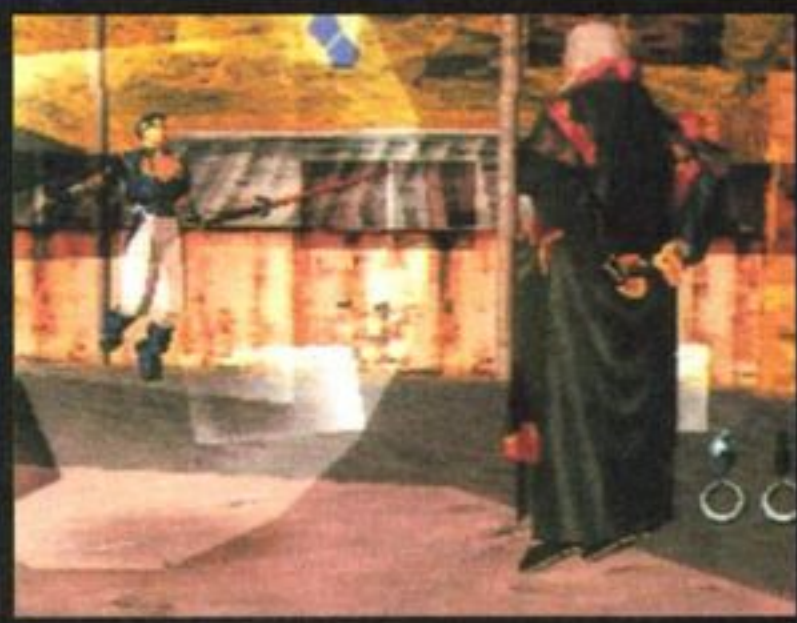
82p

3월 19일로 발매일이 확정된 「패러사이트 이브」. 이번 만큼은 연기되는 사태가 벌어지지 않기를 바란다. 「바이오 하자드2」의 최대 라이벌로 과연 유저들의 심판은 어떻게 판가름 날 지 궁금하다.

액션신과 이벤트신의 환상적 접속

소우카이기(쌍계의)

스퀘어의 또다른 뉴타입 액션 어드벤처로 화제를 불렀던 이 게임 최대의 매력은 이벤트신에서 액션신으로 이어지는 연결부분이 놀랄 만큼 부드럽다는 점이다. 7개의 쐐기를 보존하는 것이 주인공의 궁극의 목표인 만큼 스테이지 수는 7개에서 플러스 알파인 10개 정도가 될 듯하다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 어드벤처 ■ 발매일: 98년초 예정 ■ 발매가 : 미정

상성·상극을 축으로 한 전투

이 게임은 각 캐릭터가 중국고대의 오행의 가르침에 따른 5개의 속성을 갖는다. 옆의 도표는 그 속성이라 할 수 있는 상성(캐릭터의 친밀도)을 표시한 것이다. 간단히 말하면 적과 자신이 상성의 관계이냐 아니면 상극의 관계이냐에 따라 공격의 위력이나 데미지의 차이가 크게 나타난다는 것이다. 도표의 화살표 방향이 포인트가 된다.

속성은 색으로도 표현된다!

게임 중에서 나무는 청, 불은 적, 흙은 황, 금은 백, 물은 흑색으로 표현된다. 주술막대기를 사용하고 있는 쿄토히라 아즈사. 금의 속성을 갖는 만큼 흰색의 공격효과를 발산한다.

오방륜 최강의 주방사 등장!

시에가미야토

그가 평소 공격에 사용하는 것은 오른손으로, 왼손을 사용할 경우는 비장의 필살기를 낼 때뿐이다

추방출신의 23세의 청년. 주술의 힘을 높이기 위해 왼쪽눈을 감고 방어주문을 새긴 흰포목으로 신체의 각부분을 에워쌌다.

야토는 상세(常世)와 현세(現世)의 경계가 되는 도조신을 모시는 것을 사명으로 하는 사에가미家의 후손으로 영적인 능력이 탁월하다. 샤머니즘과 같은 빙의본질(憑依本質)을 갖고 있다. 왼쪽 손등에 오신보주의 현무혼을 머금어 수기(水氣)를 조정해 공격하는 것이 특징이다.

얼핏 보기에는 여성적인 풍모를 하고 있지만 현재 오방륜의 멤버중에서 총체적인 힘이 가장 뛰어나다. 스토리 상에서는 주인공의 형과 같은 존재이다.

비밀의 집단 시비센(紫徽仙)

시비센은 후지산 폭파를 통해 일본각지에 대염해를 일으켜 많은 생명을 빼앗은 장본인들이다. 오방륜은 이것을 계기로 시비센과 결별, 대립하게 되는 집단으로 이 게임의 목적은 이 3인의 시비센 손에서 '어석신문서'를 빼앗아 여기에 기록되어 있는 7개의 쐐기를 지키는 것이다. 그러나 이 3인에 대해서는 속성이나 전투방법을 알 수 없는 의문점이 상당히 많다. 오방륜의 시초인 주방술을 탄생시킨 3인인만큼 그 위력은 상당할 것으로 예상된다.

이번에 소개하는 3인의 시비센은 다시말해 이 게임의 보스 캐릭터이다. 플레이어가 조작하는 주인

카하크

원경지천의 정수를 갖는 시비센의 리더. 사물의 본질을 규명하는 것을 좋아하는 학자적 스타일의 냉철한 인물

얀론

무구지천의 정수를 갖는 얀론은 무술에 적합한 탁월한 신체 조건을 갖고 있다. 이신술을 비롯해 모든 무술에 탁월한 재능을 보인다.

인후

환상지천이라는 정수를 갖는 인후는 이신술이 주특기이다. 어설픈 상대에게 자신의 모습을 보이는 것조차 참지 못하는 프라이드가 상당히 강한 여인이다.

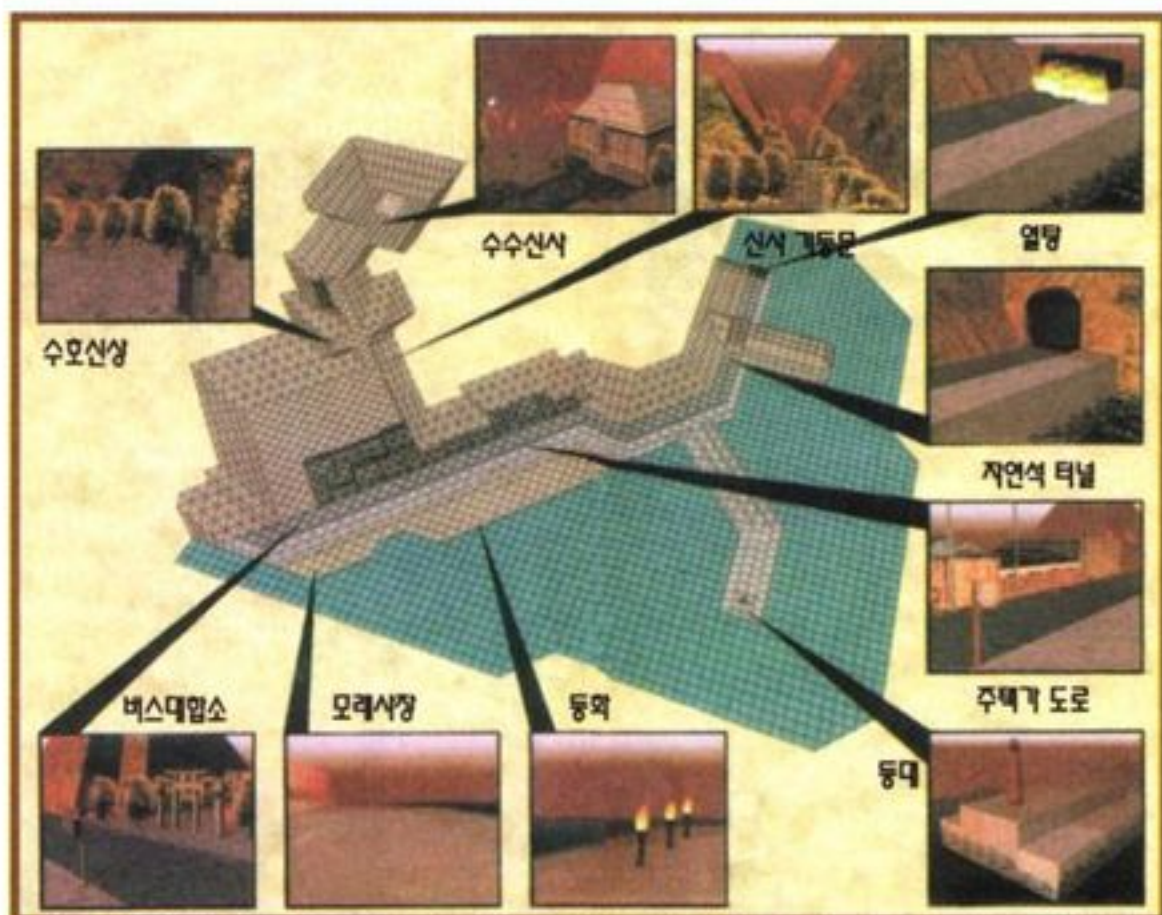
공들은 스테이지 전반에서 조무라기 캐릭터인 요리가미를 쓰러뜨린 후, 후반에서 시비센의 멤버와 대전하게 된다.

3종류의 요리가미

요리가미는 모두 50종류 이상으로 크게 공중계, 지상계, 고정계로 분류된다. 파워 레벨도 1에서 3으로 각각 분리된다. 물론 요리가미 역시 속성이 있어 발산하는 쇠기탄(衰氣彈)을 에워싸는 오러의 색으로 그것을 판별할 수 있다. 중보스 역할을 하는 거대한 요리가미도 존재하는 듯하다.

이름은 '호오너티'. 레벨2로 지상계의 요리가미. 쇠기탄의 색으로도 알 수 있듯이 속성은 나무이다. 금의 속성의 미즈사의 공격이라면 낙승은 당연하다

스테이지1의 스토리 전개

스테이지1의 무대가 되는 것은 오능등이 있는 마을. 이 마을 곳곳에서 과연 어떤 사건이 일어날지 이벤트 신을 중심으로 살펴보자.

수수신사 주변 - 어석신문서 입수

이 스테이지는 나오야가 수수신사를 방문하는 부분부터 시작된다. 이곳에 있는 어석신문서를 시비센보다 먼저 입수하기 위해 찾아온 나오야. 신사에 나타난 나오야가 나무기둥 사이로 팔을 집어넣어 어석신문서를 꺼낸다.

문서를 본 후 신사에서 나오는 도중 숲속에서 요리가미가 출현, 전투 이벤트로 이동된다. 사진화면으로는 확실히 파악되지는 않지만 제작사측에서는 내세우는 본 게임의 백미는 바로 이벤트 신에서 액션신으로의 자연스러운 이동이라고 한다.

나무기둥에서 어석신문서 입수

신사에서 돌아오는 길에 요리가미 등장

터널부근 - 나오야와 미즈호의 만남

어석신문서를 입수한 후 신사로 돌아오는 길에는 요리가미의 습격을 받고 있는 지역 토박이 여고생이 있다. 가방을 이용해 요리가미를 물리치고 있다. 이 여자아이가 바로 무녀 미즈호. 그녀는 오방륜의 멤버는 아니지만 전투도 하는 중요한 캐릭터이다. 여기에서는 물론 나오야는 그녀의 구출을 힘쓰게 된다. 이 신에서는 나오야가 요리가미와의 대전시 카메라앵글의 변화가 상당히 근사하다고 한다.

요리가미 퇴치 성공. 화면에 수치가 없는 걸 보면 혹시 이벤트 전투?

궁지에 몰린 미즈호를 도와주는 나오야

터널 앞 - 사비센 카하크와의 대전

요리가미를 쓰러뜨린 후에는 나오야와 미즈호의 대화가 잠시동안 이어진다. 여기에서 미즈호 역을 담당한 성우의 목소리가 일품이라는 정보가 있다. 대화 도중에서 돌연 시비센의 카하크가 어석신문서를 빼앗기 위해 출현, 전투 끝에 결국 어석신문서는 카하크에게 뺏기고 만다.

카하크의 공격력은 너무도 막강해 나오야는 손한번 써보지 못한다

등대 - 나오야새로운 여행

어석신문서가 카하크에게 입수되는 순간, 사에가미 야토가 등장한다. 카하크에게는 문서를 가지고 돌아가 해독하는 것이 급한 모양인지 재빨리 사라져버린다. 카하크가 사라진 후 무대는 등대로 변한다. 여기에서 나오야는 야토로부터 7개의 쐐기를 보존시켜 사비센을 쓰러뜨려야 한다는 오방륜의 새로운 사명을 듣게 된다.

야토가 등장에 파이팅 포즈를 취하는 도중 카하크는 사라져 버린다. 즉 여기에서는 야토의 전투는 없다. 그의 실력이 발휘되는 것은 다음 스테이지부터이다

그후 나오야는 야토와 헤어져 모험을 떠날 결심을 한 후, 다음 스테이지로 이동한다.

화면사진을 보면 등대라는 장소의 광대함을 짐작할 수 있을 것이다.

플스용으로의 화려한 등장

데드 오어 얼라이브

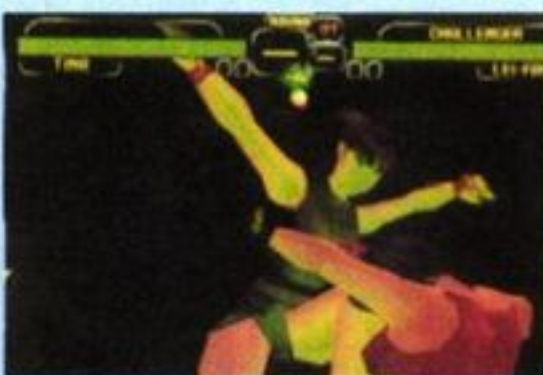
데드 오어 얼라이브는 최근 아케이드용에 이어 새턴용으로 이식된 테크모의 격투액션 게임이다. 독특한 게임 시스템과 격렬하게 움직이는 여자 캐릭터의 가슴(?)으로 큰 인기를 얻은 이 게임의 플스용 개발 화면이 이번에 전격적으로 공개됐다.

■ 제작사: 테크모 ■ 장 르: 격투액션 ■ 발매일: 98년 3월 예정 ■ 발매가 : 미정

플스로의 이식 만족도 120%!!

최근 아케이드용에서 새턴용으로 이식된 인기 격투 게임 '데드 오어 얼라이브'가 플스용으로 등장한다. 이 게임은 특히 그래픽적인 면이 강화되어 캐릭터의 관절을 부드럽게 움직이도록 처리했다. 그림자에 의한 입체표현의 그로우 쉐이딩, 광원의 변화 등 여러 가지 새로운 처리를 추가했다.

또한, 새턴용은 아케이드용과 비교했을 때 캐릭터의 크기가 상당히 작아졌지만 플스용은 화면상으로 봤을 때는 아케이드용과 거의 비슷한 캐릭터 크기를 보여줄 것으로 예상된다.

새턴용을 더욱 업그레이시켰다

새턴용에 추가됐던 신기술을 포함한 모든 기술이 이식됐다

상대를 잡아서 기술을 구사하는 오펜시브 홀드. 단지기와는 다른 특수한 시스템이다

광원의 변화에 의해 이러한 분위기가 난다

새로운 기술도 추가될 예정이다. 과연 어떤 기술일까?

카스미

어딘가에서 본 듯한 커맨드로 구사할 수 있는 기술도 적지 않다

3명의 여자 캐릭터 소개

무용천신유의 제18대 두수의 자리를 계승하려고 했던 오빠가 누군가의 공격을 받아 식물 인간이 되자 카스미는 대신 그 자리를 계승하게 된다. 하지만 오빠의 일을 잊지 못하고 마을을 뛰쳐 나온다. 오빠의 원수를 갚고 그 진실을 밝히기 위해서...

○중단타격계의 월륜각. 일종의 섬머솔트 킥이다

○중단타격기의 무도. 카스미가 닌자라서 그런지 닌자계의 기술이 많다

카스미의 점프 공격

레이 팡

대국기의 명수. 그러한 그녀를 부탁하지 않았는데도 도와주는 소년. 그녀의 목표는 그 소년과의 승패를 겨루는 것이다.

상단 오펜시브 홀드의 신영권수. 홀드에는 이외에도 디펜시브 홀드가 있다.

상단 오펜시브 홀드인 누술유보

던지는 기술인 이영권이를 데인저 존에서 사용하면 한 번 더 공중 콤보를 노릴 수 있다

자주 구사되는 중단 판정의 격투술

던지기기술인 이술유보

티나

우패의 레슬러였던 아버지를 가지고 있는 여자프로레슬링계의 여왕. 그러나 아버지의 스파르타식 교육이 싫어서 은퇴를 결심한다. 격노하는 아버지를 무시하고 세계 격투대회의 이야기를 듣고 전세계에 중계된다는 사실을 이유로 참가한다. TV 패션모델로의 길을 생각하고 있다.

화려한 모션을 보여주지 않으면서 구사되는 쇼트레인지 레리어트. 급하게 구사되면 의외로 피할 수 없다.

점핑 니 배트. 레슬링에서 흔히 볼 수 있는 기술이지만 카운터 히트를 하면 상대가 뜨므로 공중콤보에는안성맞춤이다

등뒤에서 던지기 기술을 사용하면 다른 던지기 기술로 변화한다. 모든 캐릭터가 반드시 가지고 있는 기본기와 같은 것이다

아주 위험한 데인저 존

이 게임의 시스템 중에는 링 바깥에 설치되어 있는 데인저 존이라는 것이 있다. 이 장소 위에서 다운되면 폭풍이 일어나면서 데미지를 입고 캐릭터의 몸이 공중으로 붕떠버린다. 즉, 다시 말해서 추가 공격이 가능하게 된다는 것이다.

이러한 시스템은 아케이드용이나 새턴용의 시스템과 동일한 것이다.

타이밍을 잘 유지해서 펀치, 킥의 모든 키를 누르면 방어자세를 취할 수도 있다

PLAY STATION

캐릭터별 스테이지와 새로운 서포트 캐릭터 공개

부시도 블레이드2

플스 게이머들의 지대한 관심을 받고 있는 일격필살의 챔버러 게임 '부시도 블레이드2'. 이번에는 지난달에 소개되었던 메인 캐릭터 이외에 새로운 8명의 서포트 캐릭터와 함께 캐릭터별 스테이지 등이 공개되었다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 격투액션 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

캐릭터에 따라서 스테이지가 달라진다

1편에서는 스테이지가 서로 연결되어 있어서 자유롭게 이동할 수 있었다. 하지만 이야기성이 보다 강조된 이번 시리즈에서는 시스템이 바뀌어 고정된 스테이지에서 적과 싸우게 된다. 유파가 다르면 공격 루트가 정반대(바다→육지이 육지→바다)가 된다. 스토리 모드와 함께 언급해야 하는 톱 모드에는 명경심당류와 사음당유파의 대결이 그려진다.

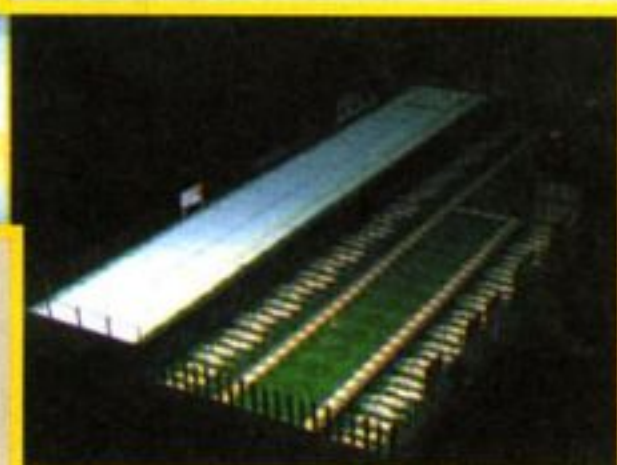
플레이어는 한 쪽 유파의 메인 캐릭터를 조작하여 유파대결의 '교전'에 참가한다. 앞으로 나아가는 스테이지는 각 캐릭터에 따라서 달라지며 상대류파의 본거지를 목표로 하여 나아간다. 도중에는 많은 수의 하급 닌자와 서포트 캐릭터, 메인 캐릭터가 앞길을 가로막는다. 그리고 모든 캐릭터로 교전을 제패했을 때는 교전의 전모가 해명된다.

캐릭터별 스테이지

칸누키의 스테이지

4층으로 이루어진 계단식 밭 스테이지. 1층과 2층에는 작물을 심어둔 울타리 같은 것이 있다. 이 울타리를 방패로 하면서 이 사진처럼 층의 차이를 이용한 공격이 전개된다

미카도의 스테이지

폐쇄된 역의 플랫폼과 선로 혼적의 2층으로 이루어진 스테이지. 미카도와 하급 닌자가 역 플랫폼의 위와 아래를 나란히 달리고 있다. 이 높이차가 전투의 경계선이 되는 듯하다

타츠미의 스테이지

완만한 계곡이 많은 산길 스테이지. 안쪽에는 관청의 문 같은 것이 가로막고 있고 중앙에는 종이 하나 있다. 타츠미가 산길에 나타난 하급무사를 뒤에서 공격하려고 한다.

나라즈 겐고로우의 스테이지

안쪽에 있는 경사면이 있는 헬리 승선장 스테이지. 장애가 될 만한 물건은 보이지 않는 꽤 넓은 스테이지이다. 나라즈겐고로우의 하급 닌자가 대결을 벌이고 있는데 이처럼 경사면에서의 전투도 가능하다.

죠의 스테이지

한쪽은 깎아지르는 듯한 낭떠러지이고 나머지 세 방향은 계곡 길이 이어진 낭떠러지로 둘러싸인 스테이지. 언뜻 보기에는 위험한 듯하지만 떨어진다면 과연 죽을 것인가? 그렇지 않으면 다른 스테이지가 있는 것일까?

나라즈 카운의 스테이지

어두운 지하주차장이 무대인 스테이지. 주차되어 있는 자동차는 보이지 않는 것 같지만 거대한 기둥이 두 개가 있기 때문에 싸울 장소가 좁은 것 같다. 이곳에서는 긴 무기를 사용하는 것이 불리할까?

명경당측 칸누기의 서포트 캐릭터

마쯔무시

명경관과 전혀 관계과 없는 낭인. 언젠가 우연히 명경의 인간을 도와준 적이 있었는데(상대는 사음의 자객이었다) 이를 기회로 이번 싸움에서는 도와주는 입장이 되었다. 캐릭터 타입은 밸런스형이다.

호타루비

전작의 싸움에서 결말을 낸 후 미국에서 암살자로 활동하였다. 그러나 명경관의 위기를 듣고 일본에 돌아왔다. 냉혹하고 비정하지만 쓸 쓸해보이는 면도 있다. 스피드형.

사음당측 나라즈 겐고로우의 서포트 캐릭터

모토미야 이소하치

겐고로우의 실제 스승. 이미 은퇴했지만 명경과의 결전이 있다는 소식을 듣고 스스로 전장으로 돌아왔다. 대단히 엄격해서 항상 화를 내는 완고한 사람이지만 인생의 전부를 사음당을 위해서 바쳤다. 밸런스형.

회이라키 치히로

겨우 13살이지만 검술에 비범함을 보여주는 사음당총사의 딸. 사음의 피를 계승했다는 것을 중요하게 생각하고 있는 듯 하다. 아이로 취급하는 것을 가장 싫어한다. 스피드형.

미카도의 서포트 캐릭터

스미나가시

최강의 검술을 구하기 위해서 일본어도 잘 모르는 상태에서 일본으로 건너왔다. 명경관 근처의 산속에서 쓰러져 죽어가던 중 미카도에게 구조된 이래로 그녀를 위해서 싸우게 되었다. 파워형.

사잔카

세력이 약해진 명경관이 이제 가망이 없다며 단념하고 있었지만 사음의 총공격을 알아채고 이 싸움을 기회로 자기 사절대의 자리를 노리고 있다. 파워형.

코토무라 죠의 서포트 캐릭터

혼고우타케루

횟집 아들. 죠와는 어릴 적부터 친구로 어린 시절부터 함께 사음당에서 수행을 쌓아왔다. 명음의 타츠미에 대해서 라이벌 의식을 가지고 있다. 파워형.

토니 우메다

많은 유파의 검술을 배워 머지않아 독자적인 검술체계를 만들려고 생각하고 있다. 현재는 댄스의 리듬을 연구하고 있다. 스피드형.

메인 캐릭터를 도와주는 서포트 캐릭터

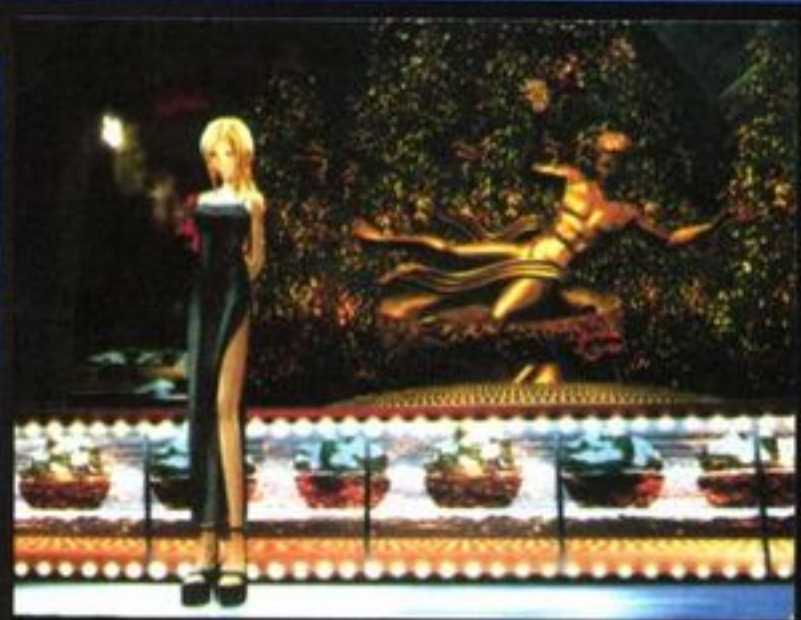
메인 캐릭터로 접전을 벌이고 있으면 서포트 캐릭터가 도와주기 위해서 등장한다. 서포트 캐릭터는 각 메인 캐릭터마다 2명씩, 총 8명이 있으며 메인 캐릭터에게 교전의 전황과 도와주려고 오게 된 이유를 말해준다. 만일 플레이어가 서포트 캐릭터를 조작하다가 서포트 캐릭터가 패하더라도 게임이 끝나지 않으며 다시 메인 캐릭터를 사용해서 싸울 수 있다. 또한 서포트 캐릭터로 일정한 조건을 충족시키면 메인 캐릭터와 마찬가지로 처음부터 사용할 수 있게 되며 이러한 경우 이들도 주인공으로서 다른 스토리를 전개하게 된다.

서포트 캐릭터의 등장신. 그들도 메인 캐릭터와 마찬가지로 밸런스형, 스피드형, 파워형 등의 설정이 있다

새로운 4번째의 캐릭터 등장

패러사이트 이브

마침내 내년 3월19일로 정식 발매일이 발표된 패러사이트 이브. 이번에는 기자회견 후에 아야가 만나게 될 4번째의 새로운 캐릭터와 지하수로에서 펼쳐지는 엘리게이터와의 전투 신을 공개한다.

■ 제작사: 스퀘어 ■ 장 르: 시네마틱 RPG ■ 발매일: 98년 3월 19일 ■ 발매가 : 미정

새로운 미토콘드리아와의 전투의 날은 다가오고...

지하수도에서 꿈틀거리는 그림자

미토콘드리아에 의해서 갑자기 변이를 일으킨 동물들. NMC라고 불리우는 그들은 그 본능을 드러내고 아야 일행에게 공격을 가해온다.

그 중의 하나인 지하수도의 보스로 등장하는 NMC가 '엘리게이터(악어)이다. 그들은 그 모습이 다르게 변한 것뿐만 아니라 생물로서의 특성마저 크게 변해 있다. 현존하는 지구상의 생물에게는 있을 수 없는 에네르기탄을 입에서 발사하는 적을 상대로 아야는 과연 승리할 수 있을까?

거대화된 NMC '엘리게이터'

미토콘드리아의 과잉 에네르기에 의해서 생성되었으며 에네르기탄을 사용하여 아야를 공격하는 엘리게이터. 리얼타임으로 진행되기 때문에 적의 공격을 피해야 한다. 이 게임에서는 한 순간의 실수로 목숨을 잃게 되는 긴장감이 넘치는 배틀이 전개된다.

도망갈 곳도 거의 없는 수로에서 전개되는 것뿐만 아니라 적의 약점을 파악하면서 플레이해야 할 필요가 있다.

이브의 미트콘드리아 조작에 의해 원형을 알아볼 수 없을 정도로 변형된 엘리게이터 입에서 삐져나온 거대한 4개의 흉칙스러운 이빨이 사냥감을 노린다.

물 속에서 갑자기 아야 앞에 등장한다 어두운 수면 아래에서도 그 모습이 명확하게 보인다

배틀 시작 전에 화려하게 전개되는 배틀 스캔 무비

엘리게이터와 전투를 벌이기 직전에 전개되는 배틀 스캔 무비가 바로 이것이다. CG에 의해 표현된 거대한 NMC가 물 속에서 갑자기 나타나 몸을 격렬하게 흔들면서 아야를 위협하려는 모습이 사실적으로 묘사되었다.

서서히 그모습을 드러내는 NMC '엘리게이터'

양손을 펼치며 거대한 몸을 보여서 상대방을 위협한다

수로로 잠입한 아야의 운명은 어떻게 될 것인가?

게임 초기의 카네기 홀에서 이벤트에서 이브를 쫓아 극장 지하에서 지하수도로 잠입해 들어간 아야. 잠입해 들어간 수로에서 헤매고 있던 아야는 갑자기 나타난 NMC '엘리게이터'의 공격을 받게 된다. 엘리게이터의 입에서 발사하는 에네르기탄을 맞게 되면 바로 즉사하게 되므로 재빨리 피해야 한다. 그리고 다시 땅위로 올라가기 위해서는 이 NMC '엘리게이터'를 반드시 무찌르지 않으면 안된다.

무비가 끝나면 곧장 배틀로 돌입. 도망갈 장소도 없는 좁은 수로에서의 사투가 전개된다

엘리게이터가 에네르기탄을 발사하는 순간

간발의 차이로 에네르기탄을 피하는 아야

이제 아야의 반격이 시작될 것인가?

NMC 엘리게이터와 치열한 전투를 벌이는 아야. 하지만 이 엘리게이터는 보스급의 괴물이기 때문에 무찌르는 것이 그리 쉬울 것 같지 않다. 게다가 아야가 가지고 있는 무기가 권총 뿐이라면 더더욱힘들어질 것이다. 혹시 이 괴물을 무찌르기 위한 힌트가 이 수로내에 숨어 있는 것이 아닐까?

박물관에서 아야가 맞이할 새로운 운명은?

17구역 경찰서에서 매스컴을 상대로 열린 기자회견에서 도망친 아야. 그 직후 경찰서로 걸려온 1통의 수수께끼 전화는 과연 무엇일까? '사건의 열쇠는 미토콘드리아가 쥐고 있다.'는 수수께끼의 전화. 그 뒤 화염속에서 도망가려고 갈팡질팡하는 사람들 앞에서 '핵에 의한 지배의 시대는 끝났다. 결국 우리 미토콘드리아가 해방되는 시간이 온 것이다!' 라고 이브가 큰 소리로 선언한 것이 아니었던가? 아야는 미국 자연사 박물관로 향한다. 그곳에서 그녀는 미토콘드리아에 관한 새로운 학설을 발표하여 학회에 문제가 되어 있는 남자와 만나지만... 운명의 바퀴는 회전한다.

다니엘과 함께 박물관을 방문한 아야. 크램프라는 화학자는 그들에게 유익한 정보를 제공해 줄 것인가?

박물관 문을 열어주는 경비원

수수께끼의 화학자는 아야에게 무엇을 전해줄 것인가?

인기척도 없는 으스스한 조용함이 감도는 관내. 카네기홀의 사건 이후 그들의 뇌리에는 정속함이 미토콘드리아의 공포를 떠오르게 한다

마중나온 경비원에게 사정을 말하고 안으로 들어간다. 크램프는 안쪽에 있는 어두침침한 연구실에서 혼자서 연구를 계속하고 있다고 한다

4번째의 새로운 캐릭터인 한스 크램프. 미국 자연사 박물관 안에서 미토콘드리아에 관해서 연구를 진행하고 있는 그는 아야에게 중대한 진실을 알리는 중요한 인물이다. 아야의 운명을 크게 바꾸어 놓을 이 화학자는 그후의 이야기에 어떤 식으로 다가올 것이며 그리고 그 자신은 어떤 경험을 할 것인가.

미국 자연사 박물관
(The American Museum of Natural History)

1874년에 창설된 자연사 분야에서는 세계최대의 규모를 자랑하는 박물관이다. 약 40종류, 3000만점 이상의 전시물이 상설 전시되어 있다. 이 박물관이 있는 장소는 어퍼 웨스트사이드의 중앙부이고 센트럴 파크의 서쪽에 위치하고 있다. 카네기홀에서는 약 2Km가량 떨어져 있다.

이 사람이 한스 크램프이다. 몇군데의 연구소를 전전하면서도 자신의 연구를 발표하여 학회의 주목을 받고 있다.

최근 몇 년간 자연사 박물관에서 일하고 있는 한스. 과연 그가 말하려는 진실이란?

박물관에서도 배틀이 발생할까?

박물관에는 공룡 화석과 모형이 전시되어 있지만 이것들은 생물이 아니다. 그러나 이 게임을 제작한 감독의 말에 따르면 '이브는 화석과 같은 것도 조작할 수 있다'라고 언급했기 때문에 박물관에서도 화석형 NMC와의 전투가 발생할 가능성도 있다. 만일 그렇다면 공룡화석과 아야와의 전투 장면을 볼 수 있다는 얘기가 아닐까?

한스 크램프

옛날에는 의사에 뜻을 두어 그 재능이 유망시되고 있었으나 인턴시절 갑자기 미토콘드리아의 연구에 몰두하기 시작한 39세의 화학자. 연구에 전념하는 동안은 다른 사람과의 접촉을 꺼리는 경향이 있다.

쿄와 이오리의 숙명의 어드벤처 대결!

더 킹 오브 파이터즈 쿄

SNK의 인기 캐릭터들이 총 출전해서 꿈과 환상의 배틀을 벌이는 킹 오브 파이터즈. 그 꿈의 대전이 어드벤처 게임이 되어 등장한다. 이 게임은 일본의 유명 만화 잡지인 '하오 매거진(　MAGAZINE)'에 연재되고 있는 격투 만화를 원작으로 새로운 킹오파의 세계를 전개한다.

■ 제작사: SNK　■ 장 르: 어드벤처　■ 발매일: 98년 봄 예정　■ 발매가 : 미정

인기 킹오파 코믹이 어드벤처 게임화

일본의 인기 만화가 나츠모토(夏元雅人)가 그린 「킹 오브 파이터즈」의 코믹을 원작으로 쿄와 이오리, 야부키 신고 등의 캐릭터가 세계를 누비고 킹오파 출전을 목표로 한 어드벤처 게임이 「더 킹 오브 파이터즈 쿄」이다. 플레이어는 이 게임의 주인공인 쿠사나기 쿄가 되어 여러 사건에 휘말리게 되면서 킹오파의 출전을 목표로 하게 된다. 전투나 대화 선택에 의한 시나리오 분기에 따라서 출전할 수 있는 멤버가 바뀌는 것이 특징이다. 코믹에 등장하지 않았던 캐릭터도 다수 등장할 예정이다.

이 게임의 주인공인 쿠사나기 쿄

격투 게임에 이어서 어드벤처에서도 쿄의 라이벌이 되는 야가미 이오리

인기 캐릭터 속속 등장

야부키 신고

쿠사나기 쿄의 후배. 지난 대회가 계기가 되어 쿄에게 홀딱 반해 쿠사나기의 무술을 배우게 된다. 직선적인 성격으로 노력파이지만 쿠사나기 집안의 혈통이 아니기 때문에 불꽃을 사용하지는 못한다. 쿄는 재미있게 무술을 가르치려고 하지만 신고는 그의 뜻을 전혀 알아채지 못한다.

레오나

어렸을 적 양친을 잃고 하이데른의 전투원으로 양육된다. 감정의 기복이 적고 언제나 냉정하다. 하이데른의 기술을 계승하고 있지만 비교적 몸이 가벼운 여성이기 때문에 공중전에도 능숙하다

시라누이 마이

아랑전설에 최초로 등장. 시라누이류 인술의 계승자로 재빠른 움직임과 불꽃을 사용하는 전법이 주특기. KOF에는 94때부터 출전하고 있다. 언제나 킹과 유리와 한조를 이룬다

SNK의 액션 게임 「사이코 솔저」에 처음 등장한 초능력 소녀. 파워는 떨어지지만 민첩함과 초능력으로 만만치 않은 상대이다. 보통 때는 사부인 친겐사이와 사이코 솔저에서 함께 싸웠던 시이 켄수와 팀을 이뤄 KOF에 출전해 킹오파의 아이돌 스타가 되었다. 쿄와 신고와도 사이가 좋아 교우 관계가 좋은 듯하다. 이번 게임에서는 어떤 활약을 보여줄 지 자못 궁금하다

로버트 가르시아

SNK의 기념비적인 100메가 쇼크 제 1탄 「용호의 권」부터 등장. 주로 친구인 료 사카자키와 함께 활약하는 로버트는 이탈리아 대부호의 아들로 고급차를 타고 다니지만 격투에 관해서는 모르는 것이 없을 정도로 박식하다. 「킹오파 '94」부터 출전해 '97에서는 료와 그의 여동생 유리와 함께 '용호의 권' 팀으로 활약. 유리에 대해 특별한 감정(?)을 갖고 있지만 아직도 말하지 못하고 있다

유리 사카자키

「용호의 권」에서는 사로잡힌 역할이었지만 그 후 아버지인 타쿠마 사카자키에게 극한류를 배운다. 단기간에 극한류를 습득하는 뛰어난 재능을 보였다. 파워는 약하지만 극한류의 기술을 사용해 아무리 강력한 상대와도 호각세를 이룬다. 「킹오파 '97」에서는 마이, 킹과 함께 여성 격투가 팀으로 참가했지만 「KOF '96」에서는 은퇴한 아버지 대신에 극한류 팀의 일원이었다

PS 액션 리플레이 코드

아인헨더

●무적코드
800853A4:0000
800AAAE4:0000
800AAAE6:0000

●건포드 탄수고정
8008450A:00FF
8008450A:00FF

●건포드 성능보존
80084508:0640
80084658:0640

●건포드 무장고정
현재 사용하고 있는 포드1
30084520:000x
현재 사용하고 있는 포드2
30084670:000x

●x의 설명
1 VULCAN(발칸)
2 WASP(소형미사일)
3 GRENADE(폭탄)
4 CANNON(가트린건)
5 BLADE(빔서벨)
6 HEDGEHOG(폭풍폭탄)
7 SPREADER(숏건)
8 RIOT(폭동 진압용 산탄총)

●숨은 기체 사용(빨간색 기체)
301FBARE:0003
301FBB00:0004
301FBB04:0005

아머드코아 프로젝트 판타즈마

●크레디트99999999c 배니어 전압유지
8003A634 :E0FF
8003A636 :05F5
80041A26 :EA60

●탄창999발
탄창1
80041CF8:03E7
탄창2
80041D36:03E7
탄창3
80041D74:03E7

●아리너에서 AP999
801A3898 :9C3A

●아리너에서 적AP가 제로
801A3A08 :0000

●시나리오에서 AP9999
801A4980 :9C3A

포토제닉

●소지금 8009CCF2 03E7
보너스모드(스튜디오 이외)
인물사진기술포인트
8009CCF8 0063 80081986 FFFF
풍경사진기술포인트
8009CCFA 0063 80081988 FFFF
TP 현(現)
8009CC78 0063 8008198A FFFF
TP 한(限)
8009CCFE 0063 8008198C FFFF
필름 L
8009CD5E 0063 이하+2바이트
필름 H
8009CD60 0063 800819A0 FFFF까지

록맨DASH

●돈9999990
800CIE7C:967F
800CIE7E:0098

●록맨 무적
800B5600:FF01

●LIFE MAX
800B55A0:00C0
800B555E:00C0

●배(船)의 내구력(수상전, 공중전 동일)
800C1EBC:1800

●부품 장비
1개째에 최대 바스터(최강무기)
300B5944:0011

●특수무기 모두 소지
800BE760:FFFF
800BE762:FFFF

●총 플레이 시간 0
800C1E6C:0000
800C1E6E:0000

특수무기의 에너지

●머신 바스터
800B59FA:00FF

●파워드 바스터
800B5A02:00FF

●드릴 암
800B5A0A:0700

●그레네이드 암
800B5A12:00FF

●스프레드 바스터
800B5A1A:00FF

●버큠 암
800B5A22:0700

●액티브 바스터
800B5A2A:00FF

●브레이드 암
800B5A32:00FF

●그랜드 그레네이드
800B5A3A:00FF

●스프래쉬 마인
800B5A42:00FF

●실드 암
800B5A4A:00FF

●샤이닝 레이저
800B5A52:0700

●총 플레이 시간 0
800C1E6C:0000
800C1E6E:0000

●TV 미니게임
타임어택 레이스(타이머스톱)
800BF870:0000

●벌룬 판타지(타이머스톱)
800BF4B0:0000

●피스트 헌터(HIT수99)
800C4FA2:0063

환세허구정령기도탄 ELEMENTAL GEARBOLT

●체력 700
(1P)8009473A:02BC
(2P)8009474C:02BC

●COMBO 999
(1P)80072254:03E7
(2P)80072256:03E7

●HIT 999
(1P)80072390:03E7
(2P)80072392:03E7

●화염탄 속사(速射)
(1P)
30095ACD:0000
D0095ACC:00EA
80095ACC:00FF
(2P)
30095ADD:0000
D0095ADC:00EA
80095ADC:00FF

건 콘트롤러 & 마우스로 연속

(1P)	DOO51DFO : OO2O
	8OO51EDC : OOOO
	DOO51DFO : OO2O
	8OO51DFO : OOOO
	DOO51EDC : OO8O
	8OO51DFO : OO2O
(2P)	DOO51DF2 : OO2O
	8OO51EDE : OOOO
	DOO51DF2 : OO2O
	8OO51DF2 : OOOO
	DOO51EDE : OO8O
	8OO51DF2 : OO2O

그렌스트림 전기

돈 최대	801C915C	869F
	301C915E	0001
젬	801C915C	FFFF

●전투중

HP	800C042C	005A
MP	800C042E	03E7

●평상시

MP	801C981E 0	3E7

●9개의 아이템

801C9100	0909
801C9102	0909
801C9104	0909
801C9106	0909
801C9108	0909
801C910A	0909
801C910C	0909
801C910E	0909
801C9110	0909
이하+2바이트	
801C913C	0909

●장비품 & 마법

801C9140	FFFF
801C9142	FFFF
801C9144	FFFF
801C9146	FFFF
801C9148	FFFF
801C914A	FFFF
801C914C	FFFF
801C914E	FFFF
801C9150	FFFF
801C9152	FFFF

바람의 크로노아

●남은 사람 수 3인
3010DADA:0003

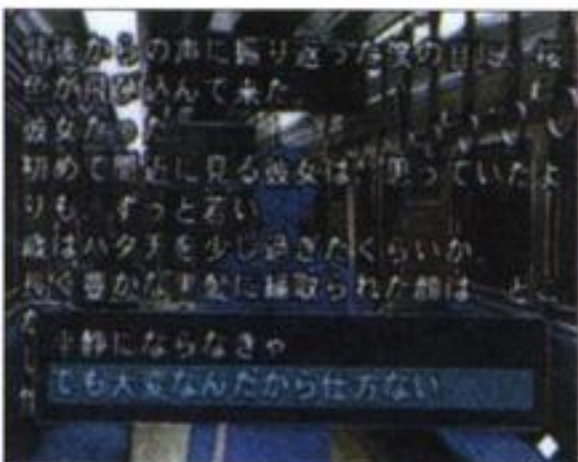
●구출한 꿈의 주인 6명
3010DADA:0006
D00BD894:0001
300BE584:0000

●세모버튼 연타로 다단점프
D00BE150:1000
80105CDC:0001

어드벤처

드루이드-어둠의 추적자-

●코에이 ●98년 2월 19일
●6,800엔

환상세계에서 모험을 한다는 내용의 3D 어드벤처 게임으로 5개의 섬에 숨겨진 수수께끼, 트릭을 빠져 나가면서 흑성 나반에 관한 수수께끼와 전설을 풀어나가야 한다. 적과의 전투는 경쾌한 액션 방식으로 진행되며 원소를 조합한 마법공격으로 적을 무찌를 수 있다.

마지막열차

●비지트 ●98년 2월 예정
●65,800엔

마지막열차안에서 일어난 사건을 그린 사운드 노벨로 대화 도중에 나오는 선택지에 의해서 스토리와 엔딩인 종착역이 변하는 멀티 시나리오로 구성되어 있다. 공포 이외에도 코미디, 연애, SF 등의 다양한 엔딩이 준비되어 있다.

야상곡

●팩인소프트 ●98년 봄 예정
●5,800엔

일본 미스테리계의 최고봉인 소설가 아카가와 지로씨가 팩인소프트와 손을 잡고 제작하는 최신 사운드 노벨로서 전작인 '마녀들의 잠'이 공포물이었던 것에 반해 이 게임은 미스테리 중심의 스토리로 구성되어 있다. 플레이어는 책을 계기로 하여 발생하는 살인사건의 진상을 규명해야 한다.

액션

울트라맨파이팅 에볼루션

●반프레스토 ●98년 2월 예정
●미정

TV시리즈로 방영되어 수많은 인기를 끌었던 울트라맨이 3D격투게임으로 등장한다. 울트라맨이나 괴수 모두를 선택할 수 있어서 동경해오던 영웅이 되어보거나 괴수가 되어 울트라맨을 무찌를 수도 있다. TV에서 울트라맨 전사들이 사용하는 필살기를 모두 사용할 수 있다.

건담 더 배틀마스터2

●반다이 ●98년 봄 예정
●6,800엔

건담 시리즈의 모빌슈츠가 등장하여 큰 인기를 끌었던 액션 게임인 건담 배틀마스터의 후속작으로 박력넘치는 격투를 체험해 볼 수 있다. 'Z-건담', '큐베레이', '하만하만', '아카이' 등의 새로운 모빌슈즈가 새롭게 추가되었다.

배틀 마스터

●타키공방 VAL ●98년 1~2월 예정
●5,800엔

로봇을 육성하는 요소를 지닌 격투게임. 인간 캐릭터가 전투중에 기억해 둔 기술을 로봇에 전송하여 로봇을 성장시킬 수 있으며 로봇끼리 전투를 시키면 더욱더 빨리 성장시킬 수 있다. 기술을 많이 기억시켜서 최강의 로봇을 만들어 보자.

액션

헬로 찰리

●에닉스 ●98년 3월 예정
●미정

가칭이 '에그 오브 스틸'이었던 게임으로 거대한 제철공장에서 근무하는 경비원인 달걀 찰리가 모험을 그리고 있다. 플레이어는 점프를 하여 트러블을 피하거나 렌치로 적을 공격하고 볼트를 던지면서 공장의 트러블 원인을 찾아내어 공장을 정상적인 상태로 돌려 놓아야 한다.

크라이시스 시티

●타카라 ●98년 3월 예정
●5,800엔

가까운 미래 도시의 전권을 장악하고 있는 거대기업을 상대로 싸움을 벌인다는 내용의 3D액션 게임이다. 게임에 등장하는 7명의 각 캐릭터에게는 배경 스토리가 설정되어 있고 스테이지가 진행됨에 따라 비밀에 싸여 있던 과거가 밝혀지게 된다.

시뮬레이션

미쯔메테 나이트

●코나미 ●98년 봄 예정
●미정

코나미와 레드컴퍼니가 공동으로 제작하는 연애 시뮬레이션 게임으로 돌판왕국과 프로기아국 사이에 발생한 전쟁에 참가한 주인공이 여자를 만나 사랑을 나눈다는 내용이다. 플레이어는 훈련을 통해서 레벨을 올리고 새로운 기술을 배우는 한편 아름다운 여자와 데이트를 하면서 사랑을 키워야 한다.

배싱비트

●이스리스텝 ●98년 1월 29일
●5,800엔

베스 낚시의 권위자인 무라다키씨가 기획감수한 이 게임은 3D로 이루어진 낚시터를 돌아다니면서 검은 베스가 있을 만한 장소를 찾아서 낚시를 하는 방식이다. 낚시 도구업체의 협력을 받았기 때문에 실제로 판매되고 있는 낚시도구들을 사용할 수 있다.

조립배틀 부착하기

●테크로소프트 ●98년 3월 예정
●5,800엔

200종 이상의 부품을 조합해서 자신만의 오리지날 캐릭터를 만드는 시뮬레이션 게임. 자신의 캐릭터를 컴퓨터와 대전시켜서 승리하면 적으로부터 무작위로 몇종류의 부품을 얻을 수 있다. 최초의 캐릭터 메이킹에서는 장착할 수 있는 부품의 종류가 적기 때문에 전투와 시합에서 얻은 상금을 부품을 구입해야 한다.

노엘-라네쥬-

●파이오니아LDC ●98년 2월 예정
●미정

전작에서는 게임내의 여자와 대화를 할 수 있는 새로운 스타일의 즐거움을 제공했지만 이번 시리즈에서는 여러 가지 색다른 요소들이 추가되어 전보다 큰 재미를 더해줄 것으로 예상된다. 연애 시뮬레이션을 좋아하는 플레이어라면 한번쯤 플레이해 보는 것이 좋을 것이다.

시뮬레이션

대운동회-배틀 아스리데스-

●잉크리멘트 ●98년 1월 15일
●5,800엔

플레이어가 위성대학훈련교의 교관이 되어 미소녀들을 엘리트가 모여있는 위성대학에 입학시키기 위한 지도를 한다는 내용의 게임이다. 훈련을 시키는 동안에 신뢰관계를 구축하면 소녀들과 좋은 분위기를 유지할 수 있다. 경주회에서 우승하는 소녀만이 대학에 입학할 수 있는데 우승할 수 있는가 못하는가는 모두 플레이어의 교육 능력에 달려 있다.

유혹오피스연애과

●타카라 ●98년 3월 예정
●5,800엔

일이냐 아니면 연애가 우선이냐? 엄한 회사생활에서의 연애 이야기를 그리고 있는 시뮬레이션이 등장했다. 플레이어는 신입사원이 되어 2년이라는 한정된 기간동안 비즈네스에서 성공을 거두면서 휴일에는 애인과 데이트를 즐겨야 한다.

RPG

안센트 로망-파워오브다크사이드-

●일본 시스템 ●98년 2월하순 예정
●6,800엔

3D그래픽으로 이루어진 정통파 RPG가 새롭게 등장한다. 필드나 전투 등의 모든 장면들이 3D로 구성되었기 때문에 게임의 세계에서 이제까지는 볼 수 없었던 리얼리티를 느낄 수 있다. CG 무비 또한 플레이어를 게임에 푹 빠져들게 할 정도로 상당히 뛰어나다.

위저드리-릴가민 사가-

●로커스/씨텍 ●98년 2월 26일
●5,800엔

지금도 새로운 시리즈로 계속해서 등장하고 있는 명작RPG가 플스용으로 다시 제작된다. 모험중에 만나게 되는 몬스터, 얻을 수 있는 아이템의 데이터 등을 살펴볼 수 있는 플스 오리지날 요소인 '박물관 모드'가 추가되었다. 이외에도 '선면 모드' 등 여러 가지 새로운 요소들을 사용할 수 있다.

월터브 이스트리아

●허드슨 ●98년 내
●미정

주인공과 스토리가 이미 준비되어 있는 영화같은 RPG가 주류를 이루고 있는 가운데 플레이어가 본래 의미의 주인공이 되는 '퍼스날 RPG'가 등장한다. 주인공의 성격부터 이야기 구성까지의 전부를 플레이어 자신이 창조하여 세계를 생각한대로 모험할 수 있다.

슈팅

타임보칸시리즈 보칸입니다

●반프레스토 ●98년 3월 예정
●5,800엔

3인조 악당인 도론보 일당 악옥기계를 타고 역사의 영웅들과 싸우는 슈팅 게임의 제 2탄으로 이번 시리즈에는 친숙한 6대의 악옥기계 이외에도 전작에서 숨겨져 있던 '도론조카', '돈즈라카', '보얏키카'의 3대를 게임초기부터 사용할 수 있게 되었다.

스포츠

신일본프로레슬링 투혼열전3

●토미 ●98년 3월중순 예정
●미정

프로레슬링 팬들이 손꼽아 기다리던 신일본프로레슬링의 공인을 받은 프로레슬링 게임. 이번 시리즈에서는 다른 단체의 레슬러인 델핀, 사스케, 인생(人生)의 세 선수가 실제 이름으로 게임에 등장한다. 또한 화려한 공중기술을 가진 쥬니어 선수들이 등장하여 게임의 재미를 한층 더해 줄 것이다.

슈퍼 라이브 스타디움

●어퀴스 ●98년 1월 1일
●5,800엔

자신이 만든 선수가 실제 구단에서 활약할 수 있는 에디터 모드가 장점인 야구 게임으로 게임중에 출전하는 모든 선수들은 97년 페넌트 레이스의 성적을 기본 실명의 일본 12구단의 선수들이 등장한다. 등장 선수와 모든 스타디움이 풀 폴리곤으로 세밀히 표현되어 있어서 게임의 흥미를 더해줄 것이다.

레이싱

카트비튠

●겐키 ●98년 2월 예정
●5,800엔

자신의 자동차를 튠업하여 레이스에 참가하는 게임. 플레이어는 아르바이트를 통해서 돈을 모은 다음 그 돈으로 차를 개조하여 레이스에 참가해야 한다. 드라이버를 육성하는 요소도 있으므로 체력을 키우는 것 또한 아주 중요하다

마이크로머신즈

●남코 ●98년 1월 1일
●미정

최근 많은 기대를 받고 있는 신감각 레이싱 게임으로 혼자서 플레이하더라도 재미있지만 여럿이서 플레이하는 것이 더욱 큰 재미를 더해준다. 멀티탭을 사용하면 최대 8명까지 동시 플레이할 수 있다. 본격적인 게임에 들어가기 전에 스쿨모드를 이용하면 작동법에서부터 효과적인 레이싱 방법 등을 자세히 배울 수 있다.

기타

천선랑랑-극장판-

●타임포인트 ●98년 2월 26일
●6,800엔

귀여운 소녀가 많이 등장하는 마작 게임으로 마작을 실제로 시뮬레이트한 것이 아니고 아이템이나 필살기 등을 사용하기 때문에 게임을 재미있게 즐길 수 있다. 마작에서 승리하면 상으로 예쁜 소녀들의 그림을 볼 수 있다.

록키×호퍼2-탐정이야기-

●컬처 퍼블릭셔즈 ●98년 2월 예정
●4,800엔

이 게임은 TV광고를 통해서 유명해진 펭귄인 록키와 호퍼들을 조작하여 여러 가지의 미니게임을 즐길 수 있는 '록키×호퍼'의 후속작으로 전작보다 파워업된 미니게임이 더욱 많이 제공된다. 멀티탭을 사용하면 최대 4명까지 동시 플레이가 가능하기 때문에 일종의 파티게임이라고도 할 수 있다.

Cheat Codes For PS User!

PLAY STATION

아인핸더

숨겨진 특수 건버터의 입수방법

쥬노(JUNO)

코어를 파괴하려면 헤지호흡을 사용하는 것이 좋다

스테이지 4의 저수지에서 등장하는 잠수함의 몸체를 먼저 파괴하여 그 후에 이탈하는 코어를 파괴하면 출현한다.

플래쉬(FLASH)

스테이지 3의 중간 보스를 파괴하는 동안 종스크롤로 전환되면 화면 위에서 등장하는 '행거'. 이것은 조무라기들을 떨어뜨려서 공격해 오는데 이 조무라기들을 전부 파괴하면 최강의 공격력을 가지고 있는 건버터 '플래쉬'를 얻을 수 있다. 총 40대의 조무라기를 모두 파괴하는 요령은 탄약의 연사능력이 높은 발칸을 사용하는 것이다.

한 대라도 놓치지 말고 파괴해야 한다

모스키토(MOSQUITO)

스테이지 4의 후반, 상하로 나뉘어지는 지역에서 반드시 아래쪽을 선택한다. 아래쪽의 루트가 시작되는 즉시 최하층의 왼쪽 모퉁이에 배치되어 있는 L 컨테이너를 파괴하면 모스키토를 입수할 수 있다. 이 컨버터를 입수하는 요령은 상하의 분기가 시작되기 전에 나타나는 '스페레더'를 반드시 장비하여 후방에서의 공격을 사전에 준비해 두는 것이다.

전방에 있으면 간단히 입수할 수 있다

파이손(PYTHON)

스테이지 5의 전반, 기지 지역의 마지막 화면 안쪽에 출현하는 '스핑크스'를 파괴하면 입수할 수 있다. 이 스핑크스를 파괴하려면 화면 안쪽까지 허밍공격을 할 수 있는 '와스프(WASP)'를 사용하는 이외에는 방법이 없다. 다만 스핑크스는 화면 안쪽에서 날아오기 때문에 재빨리 파괴하지 않으면 화면 밖으로 사라져 버릴 가능성이 높다.

와스프를 연속 발사하는 것이 좋다

프로젝트 가이아레이

서바이벌 모드의 선택법

이 게임에서 숨겨진 모드를 플레이하기 위해서는 캐릭터나 난이도에 관계없이 어택 모드를 클리어하여 랭킹 1위에 입상한다. 그러면 'SURVIVOR'라는 항목이 새로운 타이틀 화면으로 나타나서 선택할 수 있게 된다.

1위를 하게 되면 타이틀 화면에 'SURVIVOR'의 항목이 새롭게 추가된다

투희전승

숨겨진 캐릭터 사용조건

아케이드용에서는 등장하지 않았던 오리지날 9명을 사용할 수 있는 방법이 있다.

우선 라이아를 사용하고 스토리 모드를 클리어한다. 이때 게임을 이어서 플레이해도 상관은 없다. 이 모드를 클리어하면 라이아편의 최종보스로 등장하는 블랙 라이아를 선택할 수 있게 된다.

그외에도 8명의 숨겨진 캐릭터를 플레이하려면 아래 표의 조건을 만족시키면 사용할 수 있다.

클리어할 때 사용한 캐릭터에 따라서 출현하는 캐릭터가 달라진다

캐릭터명	사용조건
블랙 라이아	라이아로 스토리 모드를 클리어한다
레이카 (애니메이션판)	레이카로 스토리 모드를 클리어한다
로보치비코	어린 꼬마로 스토리 모드를 클리어한다
마리&팬더	마리&킹으로 스토리 모드를 클리어한다
아카네	키리코로 스토리 모드를 클리어한다
리나 2	리나로 스토리 모드를 클리어한다
중상	
하이웨이스타	하이웨이스타로 스토리 모드를 클리어한다
가난한 꼬마	숨겨진 캐릭터를 전부 출현시킨다

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경B/D 5층

게임챔프 PS비법 담당자 앞

보충 수업자 명단

최원근/울산시 중구 병영2동 41-38번지
허정수/서울시 양천구 목6동 901번지 신시가지APT
김현대/울산시 중구 복산동 301-46번지
정정미/대구시 수성구 수성3가 291-6번
김병훈/부산시 동래구 명장1동 63-9 삼성마을
변호영/전주시 완산구 고사동 1가
이은길/서울시 노원구 상계동 주공APT
윤정환/서울시 노원구 상계동
최영 서울시 강동구 성내동 221번지

화장실 청소 명단

이두휘/대구광역시 달서구 상인1동 797번지 송현주공APT
파간상/부산시 남구 대연4동 1173-73
박자윤/경남 마산시 합포구 산호2동
박상혁/대구시 수성구 범물동 범물 청구APT
김수진/서울시 도봉구 창3동 557-39호
조형국/경기도 평택시 서탄면 내천 1리 79호

안녕하세요. PS반 신임 교사 아가박입니다. 지난달에 이어 이번달에도 많은 양의 엽서가 도착했군요. 부임 전까지 많은 엽서를 빨리 읽을 수 있는 필살기를 연마해 안소니처럼 엽서를 읽는데 밤을 새지는 않았습니다. 뜬눈으로 낮을 지샜죠. 오호 썰렁한가요. 그래도 PS반 엽서가 가장 많아 기분이 좋구요. 엽서를 살펴보니 자신의 이름이 보충수업자 명단에만 들어가고 입학 안시켜 준다고 불평하시는 분들이 계시는데 다시 고려해 보도록 하죠. 그럼 방학 잘 보내세요.

엽서제공자 : 김수진/서울시 도봉구 창3동 557-9호

강보근/부산시 연제구 거제4동 676-154

TO.아가박형에게
안녕하세요! 이 추운 겨울 따끈한 커피한잔
저에게는 어떨 때는 친구같기도하고 어떨 때는 아빠 같기도 한 둘도없는 형이 있어요. 지금은 군대에서 열심히 군생활을 하고 있어요. 형이 군대가기 전날 저와 형은 오락을 하기로 약속했지만 12시가 지나도 형은 오지 않았어요. 그렇게 시간이 흘러 새벽 2시가 되어서야 형은 술에 잔뜩 취해 돌아왔어요. 그대로 형은 잠을 잤고, 저는 자는 척 했습니다. 2시 30분경에 형이 구토를 하는거에요.
전 얼른 일어나 형의 등을 쳐주었죠. 구토하는 형을 보고 내가 대신 군대를 가주고도 싶었지만….
저는 형을 보며 눈물이 글썽. 2년간 못 본다는 것이 쉬운 일이 아니었어요. 지금도 형이 그리워요. 형은 나에게 용돈도 잘 주었어요. 참 형은 세오지오 직원이었어요. 형이 군대가기전 같이 오락을 하면 서로 모르는 기술을 가르쳐 주곤 했는데…. 마지막으로 형에게 한마디하고 싶어요. "형! 군대에서 열심히 해야해, 파이팅."
그럼 아가박형님 안녕히계세요.

형이 군대가기전에 보근이에게 무척 잘해줬나 보구나. 보통 형제라고 하면 매일같이 다투는 것을 연상하게되는데, 보근이는 형을 무척 사랑했나봐. 군대, 대한민국 남자라면 누구나 한번쯤은 다녀와야 하는 곳이지, 하지만 막상 가려고 하면가기 싫어지는 곳이 군대란다. 보근이형도 그랬을거야, 군대간다는 고통을 잊어 보려고 술을 마신 게결국은 보근이와의 약속을어기게된 원인이 되었을거야, 하지만형도 나중에 후회 많이 했을걸. 네가술에 취해 구토를하는 형의 등을 쳐주었다는 대목을 읽고 난 울뻔했었어. 그래서 네 엽서도 뽑히게된 거구. 오늘 한번 형에게위문편지를써보는 건 어때, 아님 방학이니까 면회 다녀오는것도 괜찮겠다. 그럼안녕

이의성/마산시 회원구 구암2동

안녕하세요. 저는 PS를 너무나 사랑하는 팬 그리고 챔프 팬인 이의성이라고 합니다. 얼마전 스퀘어의 슈팅게임인 아인핸더를 친구로부터 구입하게 되었죠. 부푼 마음을 안고 집에 돌아와선 빨리 아인핸더를 해보려는 마음에 무심코 PS를 켰습니다. 그런데 이게 웬일입니까?
PS전원이 220V에 꽂혀져 있는게 아니겠어요. 너무 황당해 식구들에게 누가 220V에 PS를 꽂았냐고 물어보았죠. 하지만 식구들은 벙어리가 되었는지….
누가 그랬든지간에 이젠 어떻게해야 할까요? 챔프 과월호에 보니까 전원부 고치는 방법이 적혀있던데….
어떻게 해야할지 잘 모르겠어요. 220V에 오래 꽂아두면 렌즈에 무리가 간다고 적혀있던데, 어떡해야 좋을지. 근처 게임가게에 가보니까 전원부 고치는데 2만 5천원에서 3만원정도를 달라고 하더군요. 좀 황당하더군요. 아가박님 제게 답을 가르쳐 주세요.

의성군 안타깝게 됐구만. 먼저 위로의 말을 전하네, 이 기회에 전문 수리점에 들려서 전원부를 교체하는 것이 어떤가. 220V전용으로 말이야. 부산에 PS전문 수리점이 있지 자세한 건 챔프 광고에 나와 있으니 찾아보게나. 자네에게는 이런 말을 해주고 싶네"무엇을 하던지 침착하게해라."
그럼, 즐거운 방학 보내길 바라네.
-PS교장-

정철/인천시 부평구 십정동 186-374

존경하는 아가박님 안녕하세요? 그런데 이게 웬일입니까? 저의 드림팀이 순식간에 사라지고 말았습니다. 다름이 아니 오라 제가 먹을 것도 못 먹고, 잠을 설쳐가며 힘들게 하나하나 정성껏 키워온 나의 실황 파워풀 프로야구 '97 개막판의 드림팀이…. 특히 타자들 키우는데 3주일이나 걸렸는데. 아 글쎄 그 귀중한 메모리 카드를 제 동생이 게임보이 팩인 줄 알고 친구를 빌려주었는데, 그 집 애완견이 메모리 카드에 실례를 하는 바람에 그림의 떡이 되어버렸습니다. 이제 메모리 카드 없이 어떻게 게임을 하죠? 안소니님께서는 레벨 노가다라는 단어를 자주 사용하시던데 레벨 노가다보다는 레벨 올리기가 어떨는지 한번 알려주세요.
〈콩트〉
제목 : 안 쏘니?!
서부개척시대 보안관과 악당 안소니가 숨막히는 대결을 펼치고 있었다. 안소니가 먼저 방아쇠를 당겼으나 보안관은 가볍게 피한 후 안소니를 겨냥했다.
보안관 : 이번 한번만은 봐주마.
안소니 : 안 쏘니?!

하하하, 콩트 참 재미있군. 번뜩이는재치와 아이디어, PS반에 철군과 같은 인재가 있다는 것이 자랑스럽게여겨진다 동생을 잘 교육시켜야 하겠구만 세상에메모리 카드를 게임보이 팩으로 알다니 어처구니가없군. 더 어처구니가없는 것은하필 왜 그 위에개가 실례를 하는걸까야. 얘 네가 흥분하고있었군. 나도 예전에그런 일이 있었지 천외마경을공략한지 4일째 되던 날 마지막밤을보고 잠시 눈을 붙인 후 보스를 공략하려고 했지, 얼마큼 눈을 붙였을까. 시간이 좀 지난 후 난 무엇인가 이끌리는 느낌을 받고 과감히 세이브 데이터를 지운 거야, 지운후 난 제정신으로 돌아왔지 얼마나황당했겠어, 난 아직도 그 일을 못 잊고 있어, 철이도 이러한 역경과 고난을딛고 일어섰으면 하는 바램이다. 이쯤 맘클성숙해지는 거니까-PS 보안관

이성현/서울시 영등포구 도림1동 8-4호

아가박님 안녕하세요? N64사려고 했다가 64DD살 돈이 없을 것 같아 PS를 구입한 풋내기 PS유저입니다. 요즘 바이오 하자드 감독편집판을 하고 있는데, 좀비를 무시(?)하다가 호되게 당했습니다.
좀비앞을 가로 질러가는데, 갑자기 그놈이 물더군요. 물론 여기까지는 당연한 일이죠. 그런데 이놈을 떼어놓았더니 다른 놈이 와서 또 물고 또 떼어놓으면 아까 그놈이 와서 물고, 결국 이러다가 GAME OVER. 잉크리본 아끼겠시고 세이브도 안하면서 진행했는데…. 으악, 망할 놈의 좀비들 몽땅 없애주마.
표어 : 좀비쉽다 무시 말고 바로바로 없애주자.

성현아, 세이브를 안하는 그런 우매한 짓을 저지르다니, 이번 일을교훈 삼아 다음부터는세이브 잘하는 게이머가 되었으면 하는 바램이다. 정말 '좀비쉽다 무시 말고 바로바로 없애주자' 라는 표어, 유머가 넘치면서도그 안에커다란 진리가 있는, 또 뭐라고 말로는 표현할 수 없는 환희를 느낀다. 티끌 모아태산이라고 한번에 나오는 좀비는 적은데, 말 그대로 좀비가 쉽다고무시하고 지나가다 결국에는 좀비군단에게 당하는 거야, 이일로 성현이 굉장히 충격을 받았겠구나.
이렇게 편지도 쓰고 말이야, 어찌 되었든 다시 바이오 하자드를 하면 성현이가 좀비 킬러가 되어 좀비들이 성현 크리스(?)를 보면 다 피해가도록 명성을 떨치라고, 그럼 내가 뒤에서 힘을 넣어줄게, 그런데 왜 뒤에서 넣어주냐구? 무서우니까~

심은경/경남 창원시 용호동 용지APT 321동 202호.

안녕하세요. 아가박형님. 저는 고1의 쿠사나기 쿄(?)입니다. 제가 이렇게 편지를 보내는 이유는 안소니형님께 감사하고 싶어서입니다. 왜냐하면 챔프 12월호 PS반을 보면 정은이라고 있을 거예요. 저는 그 아이가 쓴 내용을 보고 펜팔을 하고 싶어 편지를 써서 보냈습니다. 그리고 얼마 후에 정은이에게서 편지가 왔습니다. 저는 뛸 듯이 기뻤습니다. 이렇게 하여 저는 정은이와 매일 이야기를 주고받았습니다. 지금도 그렇구요. 집이 멀어 만나지는 못하지만…. 어쨌든 매일 삐삐로 이야기하는데 왠지 오랜 친구와 이야기하는 것 같아요. 제가 잘 되기를(?) 빌어주세요.
그리고 꼭 뽑아주세요. 뽑아주시는 걸로 알고 이만 줄이겠습니다.
감기 조심하세요.

허허, 이제 챔프가 새로운 친구를 소개시켜주는 역할도 하게됐군요. 잘된 일인지도 몰라요.
좀더 많은 게이머들이 친하게 되고, 좀더 윤택하게 게임을 즐기게 된다면 이보다 더 좋은 일이 어디 있겠어요. 세상에 12월호에 정은양이 남자친구가 생기면 PS를 같이 즐긴다고 했는데, 같이 즐길지도 모르겠군요. 에구 내가 무슨 말을 하는 거야. 이곳에는 실지 못했지만 그렇게 담당자에게 자주 등을 떠밋는 말은 삼가해 주셨으면합니다. 그리고 되도록 본명을 사용해 주세요.
본인이 쿠사나기 쿄는 아니잖아요. 부모님이 지어주신 이름이 있을텐데. 그리고 쿄(?)군은 한국인이잖아요. 한국인이라는 자부심을 가지고 본명 사용을 부탁드립니다. 아셨죠. 그럼 건강하게 지내시구요. 정은양과 좋은 관계를 유지하셨으면 해요. 아디오스.
-PS 훈장-

출 석 표

11번 강 보근　22번 이 의성　23번 정 철
24번 이 성현　25번 쿄(?)군

아가박의 챔프학년 PS반 응모요령

PS반에 사연을 보내주시면 아가박와 즐거운 시간을 보낼수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 PS반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다.
물론 사연이 채택된 분들께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 PS반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

'98년 SS, 저연령층을 확보하라!

'97년은 새턴에게 있어 '96년보다 힘든 한해였다. '97년은 전략적으로 유력한 서드파티의 참가와 유통 개혁의 방향성을 제시한 한해였다. 하지만 소프트와 하드웨어와의 관계에서는 커다란 문제를 낳은 1년이었다.

되돌아보면 97년은 소프트의 라인업이 적고 미소녀 게임들이 눈에 띌 뿐 아니라 새로운 하드의 보도에 관한 좋지 않은 이미지 등 '96년부터 거론되어 온 문제를 해결하기는 커녕 오히려 문제를 확대시킨 한해가 되고 만 것이다. 이렇게 어려운 상황에 당면한 세가는 과연 어떤 비책을 가지고 반격을 보일 것인가? '98년 새턴의 행방을 여러가지 각도로 검증해 보자.

체크 항목		분석	
유저층(연령)	3-6세	2.6%	10대 후반부터 20대에 걸쳐 유저가 많고, 유저 연령의 대부분을 차지하고 있다 전부터 문제가 되었던 저연령층에 대한 어필은 약하다. 세 기종(PS, SS, N64) 중 최저.
	7-12세	5.9%	
	13-15세	5.6%	
	16-18세	6.5%	
	19-24세	10.3%	
	25세이상	5.1%	
출하대수	일본	500만대	목표인 1000만대 도달은 아직 멀다.
	해외	280만대	총 출하대수는 약 800만대에 이른다.
유통형태		일반점 & 편의점	'97년에는 독자적인 유통을 시작했지만 아직 잘 정비가 되지 않았다.
1997년 발매 소프트 총수		407타이틀	히트작은 매니아적인 소프트가 많다.
1997년 발매 소프트 장르별 수	RPG	32	핵심 연령층을 노린 타이틀이 많은 SLG나 ADV, STG등의 숫자가 많은 것은 '고정 유저에 대한 하드' 라고 불려지는 새턴의 결과. 그렇다고는 하지만 장르에 대한 편중은 느낄 수 없다. 다른 멀티미디어 전개 등에 관계된 ETC 장르의 수가 높다. 연말연시에 발매가 집중되는 강력한 라인업이 이후 새턴에게 어떤 영향을 끼치게 될지 자못 기대가 된다.
	AVG	52	
	SLG	76	
	ACT	32	
	격투ACT	30	
	STG	45	
	RCG	11	
	PZL	24	
	TBL	15	
	SPT	26	
	ETC	64	
1998년 발매 예정 타이틀		142타이틀	신규 유저를 향한 폭넓은 라인업이 기대됨.
1998년 전략 타이틀		모델3 기판으로부터 이식되는 타이틀	'98년에는 AM이식 타이틀 러시가 이루어질지도.
주요 제작사		세가, 캡콤	인기 제작사의 후원으로 연령층이 넓어지지 않을까?
전개		라인업의 증강	유저층을 넓히기 위한 많은 노력을 보일 것으로 예상된다.

신규 유저 확보는 필수조건

세가는 전부터 97년에는 새턴의 신규 유저를 대폭 확보할 수 있는 소프트를 발매할 것이라고 입버릇처럼 말해 왔다.

그러나 올해 들어 매니아 적인 소프트만 두드러지는 형상을 보여 '새턴은 매니아들을 위한 하드웨어'라는 인상만 심어 주었다. 이러한 인식을 만회하기 위해서라는 무엇보다도 신규 유저의 확보가 우선되어야 할 것이다.

연말 연시에는 많은 실적을 올린 바 있는 서드파티에서 출시하는 소프트와 대작 롤플레잉 게임이 출시를 기다리고 있다. 이러한 게임들이 신규 유저를 끌어들일 수 있다면 새턴의 98년 약진도 기대해볼만 하다. 이 같은 신규 유저의 확보와 좋은 소프트의 밸런스 있는 공급은 새턴 발매 초부터 거론되었던 '저연령층의 확보'가 가능하게 할 것이다. 이를 어떻게 극복할지가 98년의 최대 포인트가 되는 것이다.

SS INTERVIEW

●(주)우영시스템·(주)청 컴퓨터 그래픽스

'올해 안으로 우영에서 제작된 소프트 즐기게 할 터'

새턴 소프트의 한글화로 유저들에게 좋은 이미지를 심어주고 있는 우영시스템의 한국 지사장이 전격 채용됐다. 그동안 한국 지사장의 부재로 회사의 운영면에서 힘겨운 면이 있었던 점을 감안할 때 제대로 된 경영체계 속에서 더욱 나은 한글화 소프트가 나올 수 있으리라는 믿음을 가지게 한다. (주)우영시스템과 자체적으로 운영 중인 (주)청 컴퓨터 그래픽스의 양 사 대표로 취임한 박춘구 사장(43). 그는 챔프와의 인터뷰에서 '자체개발'에 관한 사실을 전격 공개했을 뿐만 아니라 이번 게임쇼에서 선보인 아케이드 사업에의 진출, 앞으로의 사업전략에 대해서 밝혔다. 그는 과연 어떤 새턴 소프트를 유저에게 제공해 줄 것인가?

박춘구 대표

지난 12월에 (주)우영 대표로 취임한 박춘구 사장은 선경그룹(SKC)의 마케팅 파트의 일본 주재원을 지낸 마케팅 전략가다. 이는 SKC에서 나와 개인사업을 하던 중 아이루 사의 대표인 토모야마 사장(전 우영시스템 대표)이 그의 마케팅 능력을 보고 전격 채용한 것.

"그동안 우영이 장기적인 안목을 보고 영업을 해 왔기 때문에 적자가 많이 난 상태입니다. 한편으로는 일본 토모야마 사장님이 바쁘신 관계로 적극적인 회사 관리가 이루어지지 않았던 이유도 있겠지요. 하지만 이제부터 회사의 많은 부분을 수정·보완하고 철저한 마케팅론에 입각한 사업방침에 따라 움직일 것입니다. 또한 유저의 입맛에 맞는 제품을 많이 출시하여 우영의 신선한 이미지를 살릴 생각입니다."

박 사장은 우영의 부진이 '마케팅'에 있었다고 보고 "마케팅에서 개선해야 할 사항인 제품의 '가격'과 '홍보전략', '발매시기' 부분에 있어서 대대적인 개선이 필요하다"고 강조한다.

우선 가격이 너무 비싸다는 것이다. 따라서 "일본측과의 상의를 통해 새턴 소프트의 가격을 1~2만원대로 낮추고 제품 특성을 고려한 홍보·광고전략을 수립하고 마지막으로 발매시기 문제. 일본에 비해 3달 이상 지연 발매될 수밖에 없었던 지금까지의 국내 발매일을 앞당겨야 한다"는 것이 그의 마케팅 전략이다. 주춤거리고 있는 국내 새턴시장과 유저의 마음을 잘 꿰뚫어 보고 있는 듯한 느낌이다.

현재 「월리엄 배틀」, 「엔젤 그래피티S」, 「그루브 온 파이터」, 「벌크 슬래쉬」 등의 한글화가 진행중인 우영의 스케줄은 상당히 빡빡한 편이다. 우선 98년 2월까지 이 타이틀을 발매하고 6월에는 다음 타이틀인 「그랜디아」, 「루나 더 실버 스토리」 등을 발매할 예정이며 최종적으로 우영의 꿈(?)인 자체제작에 들어가게 된다.

"우영 자체제작 1호가 될 타이틀은 「록맨」과 같은 '액션' 장르가 될 것입니다. 물론 3D 시대에 2D 그래픽 게임을 만든다는 것이 시대에 뒤떨어지는 감도 있어 2D와 3D를 혼용하여 게임의 '재미'에 초점을 두고 제작할 생각입니다. 게임의 발매는 올해 말에서 늦어도 내년 초에는 국내에서 제작한 게임을 플레이해 볼 수 있도록 할 예정입니다."

지금까지 우영의 새턴 소프트의 자체제작에 대한 소문은 있어 왔지만 이처럼 공식 입장을 밝힌 것은 처음이다.

하지만 세가 서드파티들의 엄청난 제작 인원에 비해 상대적으로 열세일 수밖에 없는 우영 자체 게임에 대한 퀄리티를 먼저 따져 보지 않을 수 없다. 이에 대해 박 사장은 "따로 외주 없이 자체 제작팀이 구성될 예정입니다. 게임의 퀄리티 또한 세가를 비롯한 허드슨, 아틀라스, 선 소프트 등의 업체들이 개발을 지원할 예정이기 때문에 그리 걱정할 부분은 아닙니다. 특히 새턴 게임을 개발하기 위해서는 세가의 엄격한 3차례의 심사를 거쳐야 하고 세가의 모든 라이브러리가 오픈되어 있기 때문에 완벽한 처녀작이 나올 것"이라며 제품에의 확신을 보였다. 박 사장은 이 외에도 '아케이드'와 '게임스쿨', 'PC사업'이라는 3개의 짐을 떠맡고 있다.

이번 '어뮤즈월드 97'에서도 선보인 '포토 워치'와 같은 다양한 아케이드 제품군은 시계에서 펜던트 등 지금까지와는 다른 독특함이 돋보이는 제품이다. 또한 같은 건물에서 운영 중인 (주)청 컴퓨터 그래픽스의 발전된 형태인 '게임스쿨'은 내년 3월 개강을 목표로 강사까지 내정된 상태. 새턴 소프트와 더불어 PC게임 사업도 늦출 수 없는 상태다.

이처럼 바쁜 일정 속에 98년 새해를 맞은 박 사장의 사업 구상도 빨라지고 있다. "현재 국내 시장은 복사 CD와 부도 여파, 용산시장의 부패로 게임 사업이 사양길로 접어드는 것처럼 보이지만 결코 그런 것은 아니라고 봅니다. 새턴시장의 전망은 밝습니다. 32비트에서 64비트로, 또 다시 128비트로 발전해 가고 있지 않습니까? 다만 일본이 15년 걸려 이룩한 게임산업을 한국이 1~2년 안에 따라 잡으려는 데 문제가 있습니다."라고 현 한국 게임업계의 문제점을 제시한 박 사장은 "지금처럼 일본 게임산업 형태를 그대로 답습만 하면 보면 평생 낙후될 수밖에 없다"고 지적했다.

「포토 워치」와 펜던트 상품

버닝 레인저

96p

소닉팀이 만드는 신감각 액션 게임. 플레이어는 근미래의 119 구조대(?)인 버닝 레인저가 되어 3D공간을 자유자재로 돌아다니며 활약하게 된다. '마리나'도 재등장한다.

이브 더 로스트 원

92p

1년만에 새롭게 등장하는 어드벤처 게임 EVE. 이번 작품에서는 두 명의 주인공으로 진행되는 시점과 새 캐릭터 '아야노'의 등장이 볼만하다.

채색의 러브송

95p

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2 「채색의 러브송」. 문화제 전의 며칠 동안의 이야기를 다루고 있는 2편에서는 신 캐릭터 스즈네의 등장으로 카타기리 아야코가 위협을 받을 정도(?).

두 명의 주인공이 펼치는 「EVE~」 후속작!

이브(EVE) - The Lost One -

전작 「이브-burst error」에 이은 스릴감 넘치는 어드벤처 게임 「The Lost One」편이 '멀티 사이드 어드벤처'라는 새로운 형식으로 출시될 예정이다. 이번에는 주인공 두 명이 등장, 쫓고 쫓기는 어드벤처의 미묘한 세계를 잘 그리고 있다.

■ 제작사: 이마디오 ■ 장르: 어드벤처 ■ 발매일: 98년 3월 12일 ■ 가격: 7,800엔

한 연구원의 의문의 죽음

전작에 비해 스토리가 더욱 세부적으로 나뉘어 졌는데 '폭발 사건'에 이어 이번에는 '연쇄 살인 사건'으로 이어진다.

JCIA의 취직시험에 합격한 주인공 키리노 쿄오코. 연수를 끝내고 출근을 앞둔 하루 전 쇼핑을 나갔다가 폭발 사건에 휘말려 부상을 당한다.

다음날 상처를 무릅쓰고 출근한 쿄오코에게 처음 맡겨진 임무는 모치즈키 생물학 연구소의 한 연구원의 죽음을 수사하는 것.

수사를 계속하던 쿄오코는 어제의 폭발 사건이 한 기업을 노린 테러일 가능성이 높다는 것을 알게 되고 의문의 기업 알타일 사와 모치즈키 연구소의 극비 프로젝트와의 사이에 어떤 연관이 있다는 사실도 알게 된다. 그러나 이러한 쿄오코를 비웃기라도 하듯이 그날 밤, 중요한 증인 한 명이 죽음을 당하고 만다. 또한 쿄오코 자신에게도 범인의 마수가 다가오고 있었으니….

현장 카메라에 잡힌 세노마 세이부. 사건 전날의 이 행동이 의혹을 푸는 중요한 열쇠가 될지도…

처음으로 공개된 개발 중의 화면. 아직 대사는 없으며 전체 배경은 상당히 어두운 편

주인공이 바로 범인?!

쿄오코 외 또 한 명의 주인공은 바로 범인, '스네이크'다. 게임의 스토리는 쿄오코의 시점과 범인 스네이크의 시점으로 동시에 진행되는데 2개의 시나리오는 각 주인공의 시점으로 전개되기 때문에 그 주인공의 모습은 다른 하나의 시나리오에서만 볼 수 있는, 말하자면 전작에서 코지로와 마리나가 보인 DB에 다가감과 동시에 비밀 번호를 입력하는 구조와 같은 '멀티 사이드' 시스템을 잘 보여 주고 있다.

범인 스네이크는 쿄오코 편에서 쿄오코가 만나는 캐릭터 중의 한 명이다. 스네이크는 범인으로 행동하기 때문에 플레이어 조차 그 정체를 알 수 없지만 범죄의 경위나 동기는 잘 알 수 있다. 또한 스네이크편에서만 알 수 있는 정보를 통해 쿄오코에게 위험이 닥칠 것이라는 것을 플레이어는 알고 있지만 쿄오코는 알리 만무하다.

스네이크(SNAKE)

쿄오코 편에서는 폭발 사건을 당해 범인을 추적해 가고 동시에 스네이크편에서는 폭발 사건을 일으키고 계속 범죄를 저질러 간다. 쫓기는 자와 쫓는 자와의 각각의 드라마. 또한 범인 역을 맡아 게임을 진행하고 있으면서도 범인이 누구인지 전혀 알 수 없는 스릴을 느낄 수 있는 것이다.

멀티사이드 시스템

알타일 사(社)의 사원으로 코우사토 사장의 지지를 자청하는 알타일 사의 두뇌. 이탈리아 제 셔츠를 즐겨 입고 항상 자신에 찬 모습이지만 다른 사원들에게는 평판이 좋지 않다

사쿠라바 코우지

모치즈키 생물학 연구소 소장. 뭔가 비밀리에 극비의 연구를 진행하고 있는 듯 하지만 내용에 대해서는 밝혀진 바 없다. 반년정도 전부터 급격하게 말수가 줄었으며 연구소 관계자들의 출입에 상당히 신경을 쓰고 있다

모치즈키 마사오

알타일 사 사장의 딸이다. 귀여운 얼굴에 어울리지 않게 기가 세고 아버지가 죽은 후 사장에 취임한 모친을 여러가지로 염려하고 있다. 사장의 딸인 만큼 알타일 사의 내부 정보를 알고 있는 듯…

쿠도우 레이나

범인을 색출하라!

게임에 등장하는 인물은 모두 의혹에 쌓여 있다. 우선 밝혀진 자료를 토대로 범인을 찾아내 보자. 물론 단순한 추리로 찾아내는 것은 무리이며, 이러한 범인 색출 작업은 이야기의 중요한 인물들 속에서 범인이 있다고 확정지을 수도 없고 물론 없다고도 말할 수 없는 참으로 어려운 작업(?)이다. 표면상에 나타난 인물은 '보통 사람'들이 대부분이지만 스토리가 진행되면서 인물 하나하나에 대한 의구심이 풀리기도 하고 지목 대상에 오르기도 한다. 마지막 판단은 오로지 유저의 판단에 달려 있다.

마리나, 1년만에 컴백!

전작 「이브 burst error」의 주인공 중 1명으로 수많은 플레이어를 매료시킨 마리나. 그 옛날 내각조사실에서 임무달성율 99%를 자랑했던 1급 수사관인 그녀도 속편에서는 현재 신인 수사관들의 교관 역을 맡고 있다. 유저들을 위한 팬 서비스 차원에 그칠지 모르지만 그녀의 출연만으로도 충분히 즐거울 것이다. 전작의 암살 사건 이후 수 년의 시간이 경과되었다는 설정 때문인지 머리를 잘라 약간 어른스러운 분위기. 이번 회에서는 한사람의 교관으로서 주인공인 코오코에게 얼마나 많은 자신의 노하우를 일러줄 것인가?

마리나

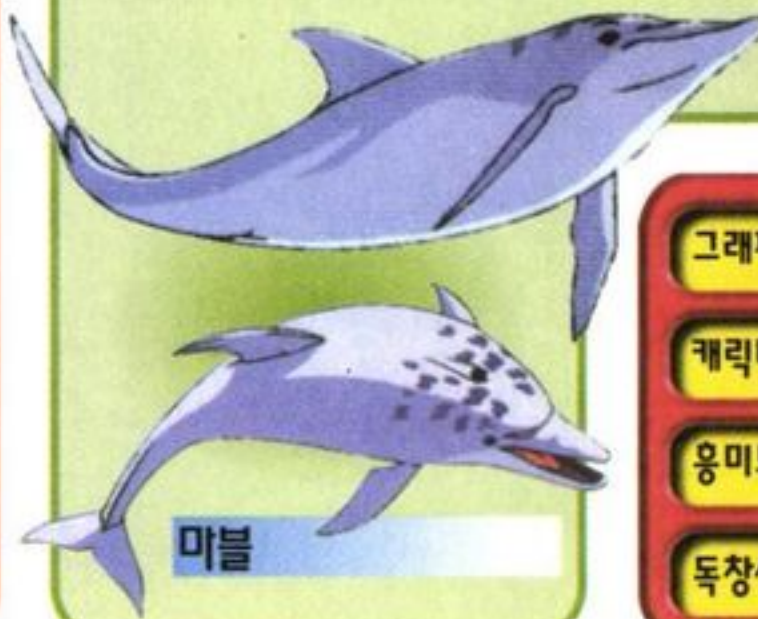
새 캐릭터, 아야노

「The Lost One」 편에서는 생물학 연구소와 관련된 새로운 캐릭터가 등장한다. 이 캐릭터는 무대의 하나인 제니시스 · 시월드라는 수족관에서 아르바이트를 하고 있는 여대생, '사카이 아야노'. 생물학 연구소의 연구에는 관여하지 않고 있는 듯하지만 비밀주의로 통하는 소장의 신뢰를 받고 있어 연구소 내를 자유롭게 출입할 수 있는 스텝 중의 한 명이다. 그녀는 수족관의 돌고래에게 '마블'이라는 이름을 지어주고는 상당히 아끼고 귀여워하고 있다. 이 마블의 울음소리가 스토리의 진행상 상당히 중요한 역할을 할 듯.

프로필

직업: 여대생
국적: 일본
생일: 6월28일
연령: 19세
3사이즈: B-93
W63
H95
신장: 156cm
체중: 52kg

사카이 아야노

사진으로 보면 얌전할 것 같은 여대생이지만 돌고래 이야기만 나오면 갑자기 말이 빨라져 주위를 놀라게 할 때도 있다. 돌고래 '마블'과 의사 소통이 가능한 유일한 인물로 살인 사건의 피해자인 연구원, 세노미 세이부의 대학교 후배이기도 하다

마블

일본 현지보다 빠르게 즐긴다!

월드시리즈 베이스볼 '98

박찬호의 열풍이 아직도 식지 않은 지금, PC판에서는 「하드볼 6」에 대한 기대가 큰 만큼 새턴에서는 일본현지보다 빠른 발매로 유저들을 놀래킨 「월드 시리즈 베이스볼 98」이 발매되어 다시한번 야구게임에 대한 기대를 모으고 있다.

■ 제작사: 스포츠 ■ 장르: 세가 ■ 발매일: 발매중 ■ 가격: 5만원

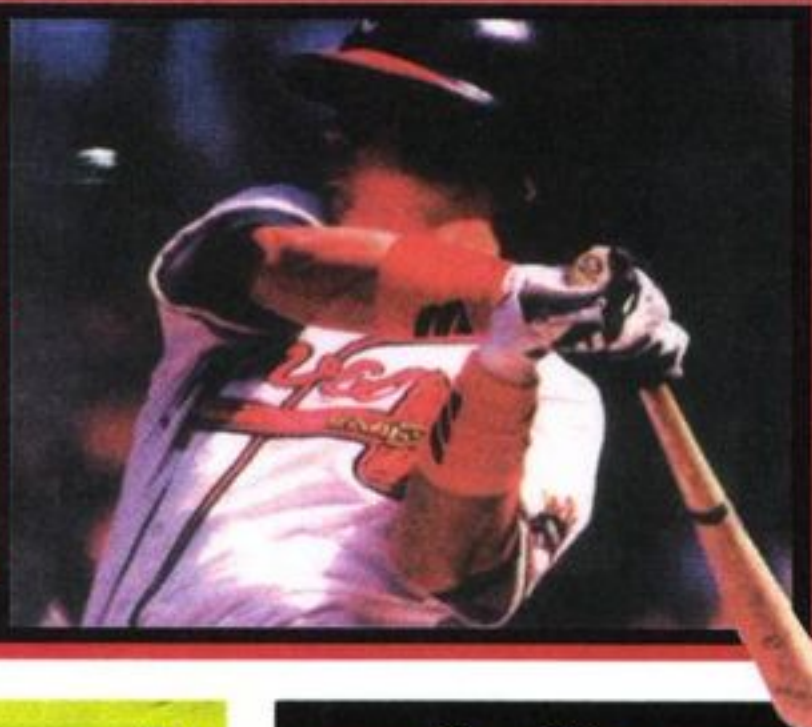
1년만큼의 시스템 파워 업!

박찬호 등장

80년대 초 프로야구단 출범이후 스포츠 종목 중 '야구'는 항상 가장 많은 인기를 얻어 왔다. 세가의 「그레이티스트 나인 97」을 기조로 한 「월드 시리즈 베이스볼 98」또한 인기있는 야구게임 중의 하나.

「97」버전에 비해 우선 데이터 면에서 가장 많은 변화를 보이고 있고 그래픽 또한 부드러워졌다. 1년이 지난만큼의 버전업을 보이고 있는 것이다.

데이터

「98」버전은 메이저리그의 96년도 데이터를 적용하고 있기 때문에 우리의 영웅 '박찬호'가 별볼일 없는(?) 투수로 나온다는 사실! 애석하지만 할 수 없는 일이다. 반대로 일본의 노모 히데오는 「월드 시리즈 베이스볼 98」이 세가의 작품인 만큼 상대방을 포크볼 하나로 요리하는 저력을 보이고 있다.

다른 선수들 또한 각각 독특한 타격·투구 자세를 보이고 있으며 구단도 몇개가 추가되어 메이저 리그의 전 구단이 결집했다. 게임구장 또한 보통 경기장에서 돔구장에 이르기까지 총 30개의 다양한 구장을 마련해두고 있다.

그래픽

많이 부드러워진 느낌이다. 부드럽고 흑백미가 조화를 이룬 동영상도 볼만하지만 본편에 있어서의 타자들의 독특한 자세와 순간순간 클로우즈 업 될 때의 실감나는 화면, 아이콘 등이 돋보인다. 카메라의 앵글도 「97」에 비해 홈런이나 파울, 도루 등에서 새로운 시점이 추가되었다. 사운드 면에서는 무난한 편이며 특히 수비에서 공을 놓쳤을 경우 관중들의 야유소리는 정말 얼굴을 화끈거리게 한다.

메이저 리그 우승을 꿈꾼다!

게임을 잘하기 위해서는 우선 기본기에 충실하는 것이 좋다. 치고 던지는 두가지에 충실하면 거의 무리가 없을 것이다.

우리의 찬호를 잘 키워 메이저리그 우승을 시켜보자!

치기(타자)

우선 타격 표시점을 정해야 하는데 공이 날아오기 전에 공의 위치를 짐작하는 것이 좋다. A, B, X, Y를 눌러 스트라이크 존 안의 사분면 하나를 선택한다. 만약 올바르게 선택했다면 타격 표시점에 공이 고정된다. 공의 방향에만 신경을 쓰다보면 타격의 타이밍을 놓치는 수가 많기 때문에 타격지점보다는 타이밍에 신경을 곤두세워야 할 것이다.

공을 쳤다고 끝나는 것이 아니다. 가만히 있으면 2루타를 쳐놓고도 1루까지밖에 진출하지 못한다.

따라서 방향패드와 B버튼을 눌러줘야 하는 등 키조작에 익숙해지는 것이 메이저 리그 우승에의 관건!

메이저 리그의 모든 팀이 등장한다.

던지기(투수 & 수비)

가장 먼저 해야할 일은 공의 위치를 선정하는 것이 아니라 공의 구질이다. 선택하지 않으면 기본적으로 빠른 공을 던지게 되며 가능한 볼의 구질에는 표시가 된다. 방향 버튼을 누른 다음, C버튼을 눌러 공을 던지는데 C버튼을 오래 누르고 있으면 스피드가 증가한다.

특히 1P VS COM인 경우가 아닌 1P VS 2P인 경우에는 심리전이 많이 적용되는데 특히 공의 선택지점에서 이리저리 돌리면서 상대편의 마음을 흔들리게 하는 수법도 상당히 재미있는 요소로 작용한다.

두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL.2

채색의 러브송

두근두근 메모리얼의 팬, 특히 카타기리 아야코의 팬이라면 발매가 더욱 기다려질 드라마 시리즈 제 2탄. 새로운 3명의 신 캐릭터와 함께 게임 화면과 일러스트 사진이 공개됐다. 그녀와 함께 부르는 러브송, 그 화음 속으로…

■ 제작사: 코나미 ■ 장르: 어드벤처 ■ 발매일: 98년 봄 ■ 가격: 미정

신 캐릭터 3명 추가!

VOL.2는 문화제 전의 몇일동안 일어나는 이야기를 다루고 있다. 여기에 새롭게 등장하는 3명의 캐릭터. 아야코의 영원한 숙적이 될 수도 있는 '스즈네'와 '코우지', '타쿠미'의 등장이다.

그녀와 함께 부르는 러브송

키라메키 고교 문화제는 매년 가을에 열린다. 주인공은 키라메키 고교 2학년. 교내에서도 인기 높은 아마추어 밴드부의 기타 리스트인 주인공은 문화제의 밴드 콘서트를 위해 신곡을 만들기에 여념이 없다. 그러나 미술부에 소속된 여학생을 만난 이후로 음악을 하는 것에 대한 의문을 품기 시작한다. 기타를 시작했을 무렵 기타에 빠져들었던 시절의 정열을 잊어버리는 것은 아닌지? 그녀의 한마디가 그로 하여금 잊고 있었던 무언가를 불러일으키려 하고 있다. 그 소녀의 이름은 카타기리 아야코. 이제 이 2명의 러브송이 하늘에 아름답게 그려진다.

코우지

스즈네는 약간 어른스러운 곳이 있는 밴드부의 후배로 등장한다. 밴드부에서는 키보드를 담당하고 있는데 연주 실력은 어떨까? 주인공의 후배인 그녀는 주인공과 같이 하교하는 걸 보면 좋은 감정을 가지고 있는 듯하다. '붉은 빛 청춘' 편에서는 미노리와 연애 장면이 없었지만 과연 스즈네와는 어떻게 될 것인가?

역시 밴드부의 일원으로 베이스 담당. 성숙한 미소를 가지고 있으며 스즈네와 같이 있는 시간이 많기 때문에 남의 의심을 사기도(?)

겹선겹선겹선겹선겹선겹선겹선
겹선겹선
겹선겹선겹선

밴드부의 일원으로 드럼 담당. 언제나 웃는 얼굴이라 '키라메키 고교의 미소'로 통한다(자칭)

입학 후 바로 밴드부에 들어온 스즈네이기 때문에 경력이 없다. 문화제에도 처음으로 참가하는 것이라 긴장의 연속(?)

한 차원 다른 소닉을 만난다!

버닝 레인저

소닉팀이 개발한다는 이유만으로 금세 이슈로 떠오른 이 게임. 이제 귀여운 2등신 소닉 캐릭터가 아닌 버닝 레인저라는 8등신 캐릭터로 3D공간을 자유자재로 돌아다닐 수 있다. 다른 게임에 비해 공중과 땅, 그리고 물 속 어디라도 갈 수 있다는 설정이 단연 돋보인다.

■ 제작사: 세가 ■ 장르: 액션 ■ 발매일: 98년 2월 ■ 가격: 5,800엔

SONIC팀이 만드는 신감각 액션

장애물을 헤치고 돌진!!

버닝 레인저(Burning Ram gers). '화재 감시원'이나 '소방수(?)'정도로 해석하면 좋을 단어다. 게임의 무대는 점차 위급한 재해가 발생하는 근미래의 세계로 여기서 '버닝 레인저'로 불리는 구조대가 활약한다고 하는 설정의 소닉팀 특유의 액션감이 잘 살아 있다.

버닝 레인저는 등에 팩을 장착하여 3D공간을 자유자재로 돌아다닐 수 있으며 이들을 노리는 많은 장해물을 제거하면서 사람을 구출해야 한다. 게임에서는 쏘고, 잡고, 뛰는 등 일련의 액션 동작을 간단한 버튼의 조작으로 재현하고 있다. 또한 플레이어가 넓은 3D공간에서 길을 잃고 헤매고 있을 경우 동료들과 연락을 취하면서 위기를 빠져나갈 수 있는 시스템을 채용하는 등 소닉팀의 새로운 면모를 잘 보이고 있다.

수영이 가능한 해양파크 스테이지

'마리오'나 툼레이더의 '라라 크로프트'처럼 물 속에서 수영하는 행동이 가능한데 수중 특유의 부유감이 압권이다. 특히 두 번째 스테이지인 해안파크 스테이지에서는 수영할 일이 많은데 플레이어는 바다 속에 지어진 해안파크의 화재를 진압하고 구조 활동을 벌이게 된다. 특히 밀폐된 공간이라 작업이 더욱 어렵다.

수중 특유의 부유감이 상당히 기분이 좋다

스테이지 2의 무대인 해양 파크

해양 파크인 만큼 신비한 분위기의 에어리어가 엄청 많다

통로 옆의 수조 속에는 여러가지 물고기가 헤엄치고 있다

이 해안파크에서는 도중에 수중으로 들어가 작업을 해야 할 때도 있다. 물론 수중이기 때문에 지상과는 또 다른 액션을 즐길 수 있으며 수영은 다른 스테이지에서도 가능하다.

새턴 판만의 또 다른 영웅전설

하얀마녀 - 또 하나의 영웅전설 -

PC판에서는 「영웅전설 4」까지 나와 있을 정도로 출시될 때마다 최고의 자리를 지키고 있는 정통 롤플레잉 게임. 이번에 새턴으로 이식됨에 따라 캐릭터의 비주얼 면에서 많은 변화를 보이고 있으며 새턴판 만의 재미도 준비되어 있다.

■ 제작사: 허드슨 ■ 장르: 롤플레잉 ■ 발매일: 98년 2월 하순 ■ 가격: 6,800엔

스토리로 승부 거는 정통 RPG 게임

게임을 시작하기 위해서는 우선 그 세계관을 이해하는 것이 중요하다. 하얀마녀의 세계관은 '하얀마녀에 대한 전설'과 한 마을의 '성인 의식'에서 비롯하고 있다.

우리나라에도 '성년의 날'이 있듯이 주인공 쥬리오와 크리스가 자라난 라그빅 마을에도 성인 의식이 전해져 오고 있었다. 이는 한 사람의 어른이 되는 증거로서 각지의 신전을 탐방하는 순례 여행을 다녀와야 하는 것이다. 이렇게 성인 의례를 치르기 위한 쥬리오와 크리스가 머나먼 여정을 떠나면서 이야기가 시작된다. 촌장에게서 대대로 전해져 오는 은단검을 받아 여행길에 오른 두 사람. 도중에는 수많은 만남과 이별, 그리고 수많은 시련이 기다리고 있다. 또한 마을에는 여러 예언을 남기면서 여행을 계속하는 '하얀마녀'에 대한 전설이 전해져 내려오고 있는데 과연 그녀는 어떤 인물이며 우리의 주인공은 어떤 모습으로 그녀를 만날 것인가?

촌장의 손에 쥐어진 물건이 은단검. 마을의 보물이며 이를 들고 여행하는 순례자에게는 무료 숙박이나 호화 객선을 무료로 탈 수 있는 등의 특전이 주어진다

샤리네 신전 - 순례자들의 성지

세계 각지에는 마법의 거울 샤리네라고 불리는 신기한 거울이 있는 신전이 있다. 샤리네는 순례자에게 아름다운 영상을 보여주는데 처음 신전을 방문한 쥬리오 일행은 아름다운 풍경이 아닌 한층 과격한 영상을 목격하게 되는데 과연 이 불길한 예감은 무엇일까?

샤리네에서 눈부신 광선이 쏘아져 쥬리오들에게 여러가지 영상을 보인다

신 캐릭터 2명과 필리 이벤트

국토의 약 7할이 사막인 나라 기드나의 바라카라는 도시를 방문한 쥬리오 일행은 칸다타의 여관이 폭파되는 장면을 목격하고 폭파범으로 오인을 받아 무도인 '바다트'와 함께 감금된다. 탈주를 시도하는 이들 앞에 구출의 손길을 내미는 여인 '스텔라'. 이것이 일행과의 첫 만남이다.

스텔라의 도움으로 크리스가 잡혀 있는 장소에 도착한 일행

'사막의 폭표범'이라는 별명을 가진 그녀는 악덕 상인을 응징하고 있다는 소문이며 마을에서는 '자네'로 불린다. 폭탄을 능수 능란하게 사용하는 그녀는 전투에서도 폭탄을 던져 공격한다

노름을 좋아하고 빙빙하기로 소문난 노인으로 마을 사람들에게 폐를 끼치는 노인. 그러나 여기에는 깊은 이유가 있다는데…. 차는 마을의 수도 다이스. 여기에는 국가에서 운영하는 카지노가 있어 엄청난 부를 손에 넣기 위해 각지에서 사람들이 몰려든다. 주인공 일행은 이 도시의 관문 앞에서 만난 할아버지를 돕는 이벤트를 겪게 된다. 바로 이 사람이 룰렛 노인

휴엔테 국에서 약간 떨어진 역병에서 어머니 리즈오와 함께 살고 있다. 어머니에게서 배운 약 조합 기술은 마을에서도 호평 받는 기술. 밝고 예의바른 성격으로 마을 사람들에게 인기가 높다

쥬리오와 구스는 환술사에게 건 주문을 풀기 위해 사라로부터 미궁의 숲에 있는 알그레스의 뿔이 필요하다는 말을 듣고 필리를 앞세워 미궁의 숲 안내를 맡게 한다. 그러나 필리에게 첫눈에 반하고 마는 주인공 쥬리오.

새턴판 「하얀마녀」의 볼거리

다른 어떤 요소보다 그 스토리성으로 인정받고 있는 이 작품은 스토리와 배틀 이외에도 새턴판의 아기자기한 요소를 지니고 있다. 우선 각 마을의 책장에 꽂힌 책장에는 중요한 정보와 등장인물의 일화가 실려져 있고, 룰렛 게임과 블랙 잭 등 다양한 미니게임이 존재한다. 마지막으로 아이템을 장비하게 되면 캐릭터가 직접 손에 들고 보여주기도 하고 전투 후에는 승리 포즈를 취하는 등 캐릭터들의 다채로운 액션은 더욱 게임을 재미있게 하는 요소.

성검 랑그릿사의 전설은 어디까지인가?

랑그릿사 -드라마틱 에디션-

명작 랑그릿사 Ⅰ & Ⅱ가 하나로 된 드라마틱 에디션. 이번에는 메인 캐릭터의 이야기와 SS판만의 독특한 정보를 중심으로 소개하겠다. 랑그릿사 초보자는 미리 체크를 해 두자.

■ 제작사: 메사이아 ■ 장 르: 시뮬레이션RPG ■ 발매일:98년 2월 예정 ■ 발매가 : 6300엔엔

에피소드 1의 캐릭터 소개

랑그릿사 에피소드 1의 타이틀 화면

제국 기사 '란스'

달시스 제국 친위대 대장으로 있는 레딘과는 라이벌적인 존재. 평상시 칠흑의 갑옷을 입고 있기 때문에 흑기사라고 불린다. 처음에는 적이었지만 레딘을 보고 제국이 하는 일에 회의를 느낀다. 일시적인 동료가 된다. 초기 클래스는 파이터.

주인공 '레딘'

랑그릿사 Ⅱ에 등장하는 루인의 자손으로 발디아 왕국의 왕자이다. 달시스 제국의 성을 공격하고, 성검 랑그릿사까지 얻게 되어 더도 제국을 결의한다. 성격은 정의감이 불타오르는 강한 열혈파. 초기 클래스는 파이터.

당찬 여자 '나무'

랑그릿사 Ⅱ에 등장하는 루나의 자손으로 발디아 근위병대 대장이다. 책임감이 강한 여성이다. 제국 기사 란스에게 사랑을 느끼게 되는데—. 초기 클래스는 파이터. 나무가 동료가 된 후부터는 강해지지 않기 때문에, 전력이 약한 이야기의 서두 부분에서는 그녀를 어떻게 키우느냐가 관건이다.

히로인 '크리스'

승려가 되기 위해 모험을 계속하는 소녀. 여행중 시커먼의 이자에게 공격을 당하자 레딘이 구해 준다. 레딘을 사랑하는 마음이 생겨 함께 싸울 것을 결의한다. 초기 클래스는 시스터. 그녀는 회복마법을 사용하기 때문에 없어서는 안될 존재이다. 클래스 체인지 후 공격력도 세져 파티 내에서 중요한 역할을 한다.

에피소드 2의 캐릭터 소개

랑그릿사 에피소드 2의 타이틀 화면

갈사스 제국의 공주 '셰리'

나무와 란스에 의해 건국된 갈사스 왕국의 공주. 명예로운 자손이며, 성검 랑그릿사를 사용할 수 있는 자격을 가진 캐릭터이다. 레이걸드 제국에게 대항하기 위해 각지의 귀족을 불러 싸움을 계속한다. 공주로 있지만 성격은 말괄량이이다. 초기 클래스는 호크 나이트.

주인공 '엘윈'

엘윈은 레딘과 크리스 사이에서 태어난 아들이다. 명예로운 피를 이어받은 모험자. 부모님과 사별한 후 계부와 함께 여행을 계속 떠난다. 계부의 살해, 리아나와의 만남, 암흑의 검의 부활 등을 거쳐 머리 속이 매우 복잡하지만 자신의 길을 극복하려 한다. 초기 클래스는 캐릭터 메이킹에 따라 8종류로 나뉘어진다.

사랑스런 무녀 '리아나'

성검 랑그릿사의 봉인을 풀 수 있는 인물. 레이걸드 제국으로부터 도망 나오는 도중 엘윈의 도움을 받는다. 그것을 계기로 해서 함께 여행을 떠난다. 초기 클래스는 시스터.

전투신도 파워 업했다!

그림을 보면 알 수 있듯이 우선 눈에 띄는 것은 배경 그래픽이 멋있어졌다는 것이다. 이것이 SS판의 오리지널 요소이다. 전에 소개한 것처럼 대화 신에 등장하는 캐릭터 그래픽도 대폭 파워 업했다. 전투하는 방식은 전작과 동일하며, 전투시 나오는 캐릭터의 얼굴이 좀 나아졌다.

전투신이다. 뒷 배경이 정말 화려하다

랑그릿사 에피소드 2의 시스템은 데어 랑그릿사의 시스템과 동일하다. PS판과 마찬가지로 전투 발생 시 필요한 데이터는 모두 읽어 놓아 로딩 시간을 대폭 줄였다. 총 20명이 등장하는 아기자기(?)한 전투신을 보려면 꼭 체크해 두길 바란다.

새로운 요소는?

결정적으로 이 드라마틱 에디션에서 가장 중요한 요소는 에피소드 2에 새로운 이벤트와 분기 루트가 추가되었다는 것이다. 또, 랑그릿사에 매번 들어가는 오마케 모드도 있어 랑그릿사 팬이라면 한번 기대해 볼만하다.

롤플레잉

카오스 시드

●네버랜드 ●98년 1월 29일
●6,800엔

다른 육성 시뮬레이션 게임이 사람이나 동물을 육성시키는데 반해 '선굴'이라고 불리는 던전을 만들어 가는 육성 시뮬레이션 게임. 신비한 동굴의 신선이 된 주인공은 어떤 사건에 의해 풍맥 세계라고 불리는 세계를 헤매면서 이차원의 세계에서 다양한 사건을 경험하게 된다. 선굴을 운영하는 주 장소로 생산방, 연단방, 소환방, 용굴 화로 등이 기본이 된다.

액션

정글 파크~새턴 섬

●BMG 저펜 ●98년 1월 15일
●4,800엔

PC용으로 이미 국내에 발매되어 있는 이 게임은 익살꾸러기인 원숭이 한 마리를 이끌고(?) 봄·여름·가을·겨울로 이루어진 환상의 섬을 돌아다니는 어드벤처 게임이다. 수려한 그래픽과 섬 곳곳에 준비되어 있는 아기자기한 미니게임에서 그 재미를 찾을 수 있다.

와이프 아웃 XL

●게임뱅크 ●98년 3월 5일
●가격미정

스피드감 넘치는 근 미래 레이싱 게임 「와이프 아웃」의 속편. 전작에서의 불편한 점을 새로이 개선하였을 뿐만 아니라 박력 넘치는 테크노 사운드와 스피드감이 특히 압권이다. 또한 전작에 비해 전략적인 공격계 아이템이 대폭 증가되었고, 코스 레이아웃도 3D 폴리곤으로 재무장했다. 무기 보급소가 존재하여 대미지 회복도 가능해졌다

어드벤처

크로스 탐정 이야기

●워크 잼 ●98년 봄
●6,800엔

7개의 다채롭고 볼륨감 있는 시나리오와 세련된 그래픽으로 빠른 속도로 화제에 오른 본격 미스터리 어드벤처 게임. 최첨단 기술과 32,000색의 그래픽을 구현하는 애니메이션 효과와 캐릭터의 매력을 이끌어 내기 위한 인기 성우의 기용은 게임을 더욱 돋보이게 하는 요소. 게임의 상황에 따라 커맨드 메뉴가 다채롭게 변화하는 것이 특징.

리븐(RIVEN)

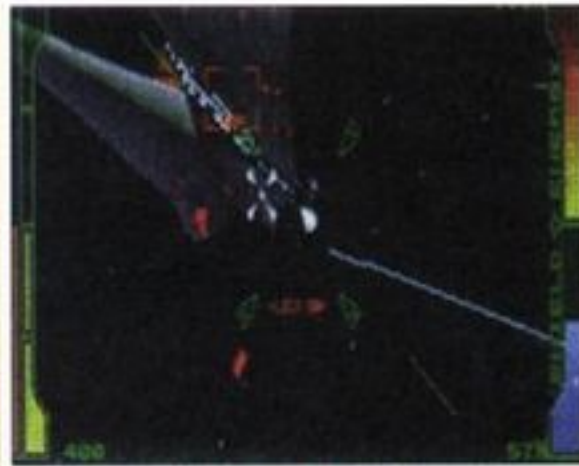
●에닉스 ●98년 2월
●7,900엔

아름다운 하이 퀄리티의 동영상과 완성된 시나리오로 세계적인 대 히트를 기록한 어드벤처 게임 「미스트」. 「리븐」은 그 미스트의 속편에 해당하는 작품이다. 화면상에 나타나는 동영상과 화면을 클릭해서 이야기를 진행해 가는 게임 형식은 동일하나 리븐에서는 CD-ROM 5장이라는 대용량의 활용한 의미심장한 시나리오와 아름다운 동영상이 볼만하다.

E·TUDE(가)

●TAKAYO ●98년 내
●가격미정

3개월이라는 얼마 남지 않은 시간 동안 주인공은 자신의 장래를 결정해야 하고 그 목표를 향해 진행해 가는 것이 최종 목적인 어드벤처 게임. 종래의 어드벤처 게임처럼 단순한 분기가 이루어지는 것이 아니라 플레이어의 행동에 따라 동일 이벤트, 동일 선택 분기를 골라도 그 후의 캐릭터의 행동이 결정되는 참신한 시스템에 주목할 만하다.

슈팅

스텔라 어설트 SS

●SIMS ●98년 2월 26일
●5,800엔

1988년에 발매되어 슈팅 팬들의 눈길을 끌었던 「스텔라 어설트」가 3D슈팅게임으로 새로이 등장한다. 최신 프로그램 기술을 구사한 아름다운 그래픽과 스피디한 게임 전개, 드라마틱한 스토리로 현장감 넘치는 플레이를 즐길 수 있다. 초보자를 위한 심플한 조작감도 돋보인다.

궁극의 타이거-2 PLUS

●NAXAT ●97년 12월 18일
●5,800엔

아케이드용으로 폭발적인 히트를 기록한 명작 [궁극의 타이거] 시리즈의 새턴 이식작. 엄청난 난이도를 그대로 재현하고 있으며 어레인지 모드에서는 오프닝 동영상과 스테이지 중간중간의 오퍼레이션 화면. 더욱이 아케이드 판에서는 없었던 7번째 스테이지가 추가되었다. 게임 화면도 새턴 모드(가로)와 아케이드(세로) 모드가 준비되어 있다.

시뮬레이션

UNO DX

●미디어퀘스트 ●98년 1월 29일
●4,800엔

전 세계적으로 그 명성을 인정받은 바 있는 「UNO」가 카드에 캐릭터를 보강, 당당히 새턴 게임으로 등장한다. 매력적인 캐릭터가 다양한 액션을 보여 게임의 흥미를 불러일으키고 있으며 재복항상위원회를 기용하여 신선함을 연출하고 있다. 6인까지 대전이 가능하며 '프리UNO', '파트너UNO', '어드밴스UNO' 등 3개의 모드가 준비되어 있다.

위닝 포스트 3

●코에이 ●98년 3월 26일
●6,800엔

사랑과 감동, 경영을 체험할 수 있는 경마 시뮬레이션 「위닝 포스트」의 최신작. 「3」편에서는 플레이어가 마주 겸 생산자가 되어 경주마를 키우고 목장을 경영하게 된다. 이 과정에서 수많은 사람이나 말과의 접촉이 있으며 경마 내에서의 다양한 드라마가 전개된다. 또한 말의 혈통의 요소가 더욱 중요해져 게임에 많은 영향을 미치는 것이 특징이다.

스고벤처 -드래곤 마스터 실크 외전-

●DATAM ●98년 2월
●5,800엔

용자 '실크'와 3명의 요정이 엮어 가는 롤플레잉 게임 '드래곤 마스트 실크'가 보드게임으로 재 탄생된다. 세계관은 전작과 동일하며 '배틀'에다 '연애'적인 요소도 있다. 전작에서 쓰러트린 마왕에게서 도전장이 날아왔지만 공교롭게도 용자들이 없어 플레이어가 용자들 대신 마왕을 타도하러 간다는 줄거리로 카드와 주사위를 이용하고 있다.

피아♡캐럿

●키드 ●98년 3월
●가격미정

PC용등으로 인기를 끌었던 연애 시뮬레이션 「피아♡캐럿」이 결국 새턴으로 등장한다. 주인공은 패밀리 레스토랑 「피아♡캐럿」이라는 가게 주인의 딸. 아버지의 부탁으로 여기서 귀여운 동료 소녀들과 귀중한 여름방학을 보내게 된다. PC용에 더해진 추가 시나리오가 있지만 새로이 업그레이드 된 그래픽이 볼만.

Cheat Codes For Ss User!

제로 디바이드

제로 디바이드의 숨기진 캐릭터와 숨겨진 스테이지의 사용법 등 게임 중에 숨겨진 비밀을 모두 소개한다. 단 숨겨진 캐릭터는 「VS PLAY」, 「TRAINING」 2개의 모드에서만 사용 가능하다.

숨겨진 캐릭터

게임의 레벨을 「하드(Hard)」로 설정해서 게임을 클리어하면 「ZULU」와 「XT AL」을 사용할 수 있다. 또한 이 2개의 캐릭터가 사용할 수 있는 상태에서 게임을 12시간 이상 플레이하게 되면 「NECO」가 캐릭터 선택화면에 추가된다.

고양이의 등장이다. 트레이닝 모드에서 확인할 수 있다

숨겨진 스테이지

「NECO」를 사용할 수 있게 되면 「WHITE」와 「BLACK」 스테이지가 추가된다. 여기에서 「BLACK」에 커서를 합쳐 L과 R을 동시에 누르면 숨겨진 스테이지 「PIZZA」가 나타난다.

L과 R을 동시에 누르자!

MINI PHALANX

게임을 3시간 이상 플레이하고 있으면 키 구성(KEY CONFIG) 화면에 「TEST(1)」이 추가된다. 이를 선택하면 미니게임인 「MINI PHALANX」를 플레이할 수 있다. 기동시간은 옵션화면에서 확인할 수 있다.

핑스크를 슈팅게임을 즐길 수 있다

고양이 퇴치 게임 '97

키 구성 화면에서 모든 버튼을 「NO USE」로 설정하자. 그러면 키 구성 화면에 「TEST (2)」가 추가된다. 이를 선택하면 「NECO퇴치 게임 '97」을 플레이 할 수 있다.

모든 버튼을 「NO USE」로 설정

두더지 잡기 게임 못지 않은 재미를 선사한다

로스트 월드 쥬라식 파크

로스트 월드에서 특정 패스워드를 입력하면 실행 가능한 스테이지의 선택과 일러스트 갤러리를 소개한다. 좋아하는 스테이지를 선택하여 플레이하기도 하고 게임의 설정자료를 자유롭게 감상할 수도 있다.

스테이지 선택

모드 선택화면에서 B, Y, 상을 누르면서 R을 누른다. 그런 다음 패스워드 입력화면이 나타나면 아래 표대로 패스워드를 입력하자. 그러면 각 패스워드에 대응하는 스테이지에서 게임을 시작할 수 있다.

이렇게 화려한 일러스트가 가득하다

스테이지 명	패스워드
Compsognathus	YYXYZXYYYXZXY
Human Hunter	ZXYYYZXYXYXY
Velociraptor	AYYYXYXYYZYY

일러스트 갤러리

스테이지 선택과 같은 형식으로 패스워드 입력화면에서 아래의 패스워드를 입력하면 각 스테이지마다 준비된 설정자료와 일러스트를 감상할 수 있다.

이렇게 화려한 일러스트가 가득하다

갤러리 명	패스워드
Compy Gallery	AYXYXXZXZZYY
Hunter Gallery	AXXYAYXYYYXY
Raptor Gallery	XZXYXYYYZXYY

고양이 만화

「NECO」 캐릭터를 사용할 수 있게 되면 「STORY」 메뉴의 메뉴 선택화면에서 X, Y, Z를 동시에 누른다. 「COOL STORY」라고 하는 항목이 추가되어 고양이 만화를 볼 수 있다.

고양이가 등장하는 재미있는 만화!

사쿠라 대전

3개의 미니게임

유희반의 필링커플에서 6명 전원과 각각 1회 이상 데이트를 하고 게임을 클리어한다. 그후 하나구미 최신 정보의 표지 화면에서 A나 C를 누르면 특별부록으로서 3개의 미니게임을 플레이할 수 있게 된다.

항상 그냥 지나쳐 버리는 표지지만 이렇게 미니게임이 숨겨져 있다.

액스맨 VS 스트리트파이터

확장램 카트리지 4MB를 사용한 최신 게임 「액스맨 VS 스트리트파이터」. 여기에 등장하는 여성 캐릭터 춘리의 의상을 「제로」와 같이 바꾸는 비법이 발견됐다. 방법은 간단한데 우선 캐릭터를 선택할 때 스타트 버튼을 누르면서 선택하기만 하면 된다. 그러면 그래픽이 미묘하게 변경되어 있을 뿐 아니라 필살기를 쏘는 방법이 커맨드에서(모으기)로 변경되어 있어 주의가 필요하다. 지금까지의 분위기와는 색다른 춘리로 파이팅!

비교해 보면 그래픽이 약간 변경되어 있음을 알 수 있다

모집중

독자 CHEAT CODES

독자의 비법을 모집합니다.

각 기종별로 금단의 비법을 따로 모집하고 있으니 응모시 어떤 기종의 금단의 비법인지를 꼭 명기해 주시기 바랍니다. 채택된 분들에게는 챔프점수 500점을 드립니다.

보낼 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 범경B/D 5층

게임챔프 SS비법 담당자 앞

SS 액션 리플레이 코드

F6000914:C305 범용 마스터 코드
B6002800:0000 범용 마스터 코드

데드 오어 얼라이브

1600E6F0:00A0 (1P) 체력 풀
1600E748:00A0 (2P) 체력 풀
1600E6F0:0000 (1P) 체력 0
1600E748:0000 (2P) 체력 0

샤이닝 포스3(시나리오1)

F6000914 C305 마스터 코드
(레벨업까지 +1)
360320B5 00FE 주인공
36032165 00FE 2명째
360322C5 00FE 3명째(이후 +B0)

●주인공
36032033 0063 레벨업
36032031 0063 최대 HP
360320A3 0063 현 HP
36032032 0063 최대 MP
360320A4 0063 현 MP
360320A5 0063 공격
360320A6 0063 방어
360320A7 0063 민첩성
360320A8 0063 이동
360320A9 0063 운
360320B5 00FE 경험치
(타 캐릭터 +B0)
1602F09E FFFF 자금

슈퍼 로봇대전 F

1020000A 9896 자금
3020000C 001C 자금

강화 파트
10200574 0009
10200576 0909
10200578 0909
1020057A 0909
1020057C 0909
1020057E 0909
10200580 0909
10200582 0909
10200584 0909

●캐릭터 대사전
160C5390 FFFF
160C5392 FFFF
160C5394 FFFF
160C5396 FFFF
160C5398 FFFF
160C539A FFFF
160C539C FFFF
160C539E FFFF
160C53A0 FFFF
+2바이트
160C53BE FFFF까지

●로보트 대도감
160C53D0 FFFF
160C53D2 FFFF
160C53D4 FFFF
160C53D6 FFFF
160C53D8 FFFF
160C53DA FFFF
160C53DC FFFF
160C53DE FFFF
160C53E0 FFFF
+2바이트
160C53F8 FFFF까지

●데모 선택
160C540C FFFF
160C540E FFFF

●캐릭터 레벨 80
302014A2 0050 아무로
302014AE 0050 브라이트
30201592 0050 류
3020159E 0050 하야토
302015AA 0050 벤케이
302014C6 0050 코우
30201502 0050 주인공
30201646 0050 갑아
30201706 0050 레이
302015E6 0050 시라
302015CE 0050 쇼우
30201712 0050 신지
3020174E 0050 레이
3020168E 0050 렛시
302015C2 0050 아스카
302016E2 0050 카뮤
3020150E 0050 타바
3020163A 0050 쥬드
302015DA 0050 차무
3020151A 0050 리리스

●캐릭터 레벨 코드

캐릭터 레벨	리얼	슈퍼
302014A2	아무로	갑아
302014AE	브라이트	사야카
302014BA	에마	보스
302014C6	코우	주인공
302014D2	키스	자크
302014DE	파	메리
302014EA	크리스	도몽
302014F6	비니	다바
30201502	주인공	인
3020150E	다바	료우
3020151A	리리스	하야트
30201526	아무	벤케이
30201532	카오	사나
3020153E	료우	아인
3020154A	비챠	양
30201556	에르	
30201562	이노	아스카
3020156E	인	료우
3020157A	사나	차우
30201586	아인	시라
30201592	양	
3020159E	하야토	
302015AA	벤케이	
302015B6	빌기트	
302015C2	아스카	
302015CE	쇼우	
302015DA	차무	리리스
302015E6	시라	아무
302015F2	진오	카오
302015FE	레미	
3020160A	키리	루
30201616	서브주인공	카츠
30201622	루	
3020162E	몬도	렛시
3020163A	쥬드	
30201646	갑아	아무로
30201652	사야카	에마
3020165E	보스	키스
3020166A	豹馬	코우
30201676	十三	크리스
30201682	대작	비니
3020168E	렛시	쥬드
3020169A	치즈루	비챠
302016A6	소개	몬도
302016B2	마사키	에루
302016BE	기리암	이노
302016CA	도몽	파
302016D6	슈발츠	브라이트
302016E2	레인	
302016FA	크와트로	
30201706	레이	
30201712	신지	
3020172A	마벨	
30201736	에레	
30201742	카뮤	레이
3020174E	신지	
30201856	제쿠스	
30201862	노인	
3020186E	카츠	

* 참고로 슈퍼계와 리얼계에서 캐릭터의 어드레스 장소가 틀리는 곳도 있으니 주의해야 하며 LV99로는 하지 않는 것이 좋다. 레벨이 올라가면 폭주를 하게 된다.

위닝 포스트 파이널 97

102D120C EA60 경험치 MAX
102CEB88 E0FF 소지금 MAX
102CEB4A XXXX 1등
102CEB4C XXXX 2등
102CEB4E XXXX 3등
102CEB50 XXXX 4등

XXXX는 0000에서 270F. 이미 세이브 되어 있는 데이터에 대해서 사용하며, 세이브 후에 코드를 OFF로 하여 게임을 해야 한다.

●마주 우호도
302D104E 00FF 武野
302D105E 00FF 管
302D11FE 00FF 최후 淺井

●목장
F302D1214 00FF 吉野
(이후 +8 h씩 각 목장)

은하 아가씨 전설 유나3

16093734 000F GOLD 999999
16093736 423F GOLD 999999

●스테이터스(유나)
160938E4 00xx LV
160938E6 xxxx HP270F
160938E8 xxxx HP최대
160938EC xxxx EP
160938EE xxxx EP최대
160938F2 xxxx 공격력
160938F4 xxxx
160938F8 xxxx 기공격력
160938FA xxxx
160938FE xxxx 방어력
16093900 xxxx
16093904 xxxx 기술 방어력
16093906 xxxx
1609390A xxxx 스피드
1609390C xxxx
16093910 00xx 이동력 0F
16093912 00xx
16093916 xxxx 경험치
(이외의 캐릭터는 + B0H.)

●아이템
160A9776 xxxx
햄버거 · 주먹밥 · 대형 파라페 · 대형 케이크
+4h
거대 후루츠 쥬스 · 건강차 · 푸른스프 · 아세로라 엑기스 · 허프엑기스 · 알로에엑기스 · 해독제
160A97D2 xxxx 청향제

●마법 전원 터득하기
1600F2E8 FFFF
1600F2EA FFFF
1600F2EC FFFF
1600F2EE FFFF
1600F2F0 FFFF
1600F2F2 FFFF
1600F2F4 FFFF
1600F2F6 FFFF
1600F2F8 FFFF
1600F2FA FFFF
1600F2FC FFFF
1600F2FE FFFF
1600F300 FFFF
1600F302 FFFF
1600F304 FFFF
1600F306 FFFF
1600F308 FFFF
1600F30A FFFF
1600F30C FFFF

그랜디아

	저스틴		푸이(나)		수	
HP	1600EEE6	03E7	1600EF66	*	1600EFE6	*
	1600EEE8	03E7	1600EF68	*	1600EFE8	*
힘	1600EEEA	03E7	1600EF6A	*	1600EFEA	*
체력	1600EEEC	03E7	1600EF6C	*	1600EFEC	*
민첩성	1600EEEE	03E7	1600EF6E	*	1600EFEE	*
주력	1600EEF0	03E7	1600EF70	*	1600EFF0	*
SP	1600EEF2	03E7	1600EF72	*	1600EFF2	*
	1600EEF4	03E7	1600EF74	*	1600EFF4	*
스킬 LV火 · 風	1600EF08	FFFF	1600EF88	*	1600F008	*
스킬 LV水 · 土	1600EF0A	FFFF	1600EF8A	*	1600F00A	*
스킬 LV무기	1600EF0C	FFFF	1600EF8C	*	1600F00C	*
스킬 LV무기	1600EF0E	FFFF	1600EF8E	*	1600F00E	*
MP LV1	1600EF18	6363	1600EF98	*	1600F018	*
MP LV2	1600EF1A	6363	1600EF9A	*	1600F01A	*
MP LV3	1600EF1C	6363	1600EF9C	*	1600F01C	*

*는 저스틴 참고

	저스틴		푸이(나)		수	
도구	1600EF34	* *	1600EF64	* *	1600F034	* *
	1600EF36	* *	1600EF66	* *	1600F036	* *
	1600EF38	* *	1600EF68	* *	1600F038	* *
	1600EF3A	* *	1600EF6A	* *	1600F03A	* *
	1600EF3C	* *	1600EF6C	* *	1600F03C	* *
	1600EF3E	* *	1600EF6E	* *	1600F03E	* *
	1600EF40	* *	1600EF70	* *	1600F040	* *
	1600EF42	* *	1600EF72	* *	1600F042	* *
	1600EF44	* *	1600EF74	* *	1600F044	* *
	1600EF46	* *	1600EF76	* *	1600F046	* *
	1600EF48	* *	1600EF78	* *	1600F048	* *
	1600EF4A	* *	1600EF7A	* *	1600F04A	* *

도구 * *의 가치는 0 0 0에서 0 1 FF까지. 단, 사용할 수 없는 것도 있다.

기술

●저스틴
1600F30E 0101
1600F310 0101
1600F312 0101
1600F314 0101
1600F316 0101

●피나 & 푸우
1600F318 0202
1600F31A 0202
1600F31C 0204
1600F31E 0404
1600F320 0404
1600F322 0404

독자 액플 코드

슈퍼 로봇대전 F

●마스터 코드
F6000914 C305 B6002800 0000

●자금 최고
10200001 6300 3020000A 6300
3020000C 007F

●무비 풀 장비
160C540C FFFF 160540E FFFF

위의 코드를 입력을 입력하면 자금이 최대 약 640만원 정도 생기고, 또 옵션에서 데모 셀렉트에 가보면 약 3페이지에 걸쳐 멋진 동영상이 들어 있다.
* 김정범 님에게는 챔프점수 500점을 드리겠습니다.

김정범/ 서울시 양천구 목동 신시가지 APT 630-101

MANIA ZONE

진정한 매니어라면 놓칠 수 없는

사쿠라대전 PLUS

드라마틱 어드벤처 게임 「사쿠라대전」. 새턴뿐 아니라 비디오·캐릭터 인형·카드 등 여러 장르로의 확산 추세를 보이고 있어 높은 인기를 증명해 보이고 있다. 어디 한번 볼까나?

전뇌전기 연감

●6,800엔 ●CD 2장 ●발매중 ●세가

새턴으로만 '60만개'라는 대히트를 기록한 멀티시나리오·어드벤처 게임 「사쿠라대전」. 발매 이후 1년이 지난 이 시점에도 제국화격단에 목을 맨(?) 사람들이 많다. 이들의 갈증을 해소해 줄 윈도95용 데이터집이 지난달 발매됐다. 「사쿠라대전 전뇌기록연감」이 바로 그것. 게임 장면을 그대로 재현할 수 있는 그래픽 브라우저가 내장되어 있다는 것으로 하나의 소프트로서도 상품성이 있을 정도. 이외에도 2장의 CD-ROM에는 그래픽 데이터와 동영상, 아이콘, 웨이브 등 사쿠라의 팬이라면 절대 놓칠 수 없는 데이터로 가득하다. PC를 '사쿠라'로 가득 채워 보자.

○포즈를 정한다

○표정을 정한다

○배경을 정한다

○완성된 장면

「사쿠라 대전 쯔꾸르」 등장이요!

'그래픽 브라우저'를 통해 플레이어가 생각하는 이상적인 장면을 만들 수 있다. 우선 캐릭터, 캐릭터의 표정, 배경 등의 순서로 여러 장의 그림 중에서 선택, 대사를 조합하여 하나의 장면을 만들어 가는 것이다. 이는 바로 윈도95의 벽지로도 사용할 수 있다.

강력한 스크린 세이버!

풀 화면의 애니메이션 스크린 세이버. 전뇌 기록 연감에는 제국단 멤버 당 2개씩 총 12개의 스크린 세이버가 들어 있다. 화면을 보면 스크린 세이브라고는 믿어지지 않을 만큼 역동적으로 움직이는데 그림 수만 해도 15,000에다 이를 움직이기 위해 필요한 하드용량이 80MB, 여기에 다이렉트X 5.0이 필요하다.

이외에는 어떤 자료가 있을까?

■그래픽

게임 장면 이외의 그래픽 데이터가 BMP 형식으로 수록되어 있다. 내용은 패키지의 포스터에서 일러스트에 이르기까지 실로 엄청나다.

■아이콘

여러가지 표정의 캐릭터 아이콘이 많다. 파일과 폴더의 표시 아이콘으로도 활용할 수 있다.

■음성

캐릭터마다 게임중의 여러가지 대사가 WAV 데이터로 수록되어 있다. 미디어 플레이를 이용하면 된다.

■노래

「사쿠라대전」에서 사용된 노래의 노래방 데이터. 이걸로 연습을 한 후 노래방에 가서 친구들에게 자랑하자(?).

■동영상

오프닝과 엔딩 등 여러 동영상 데이터가 들어 있다. 내장된 동영상 프로그램을 사용하면 된다.

피규어(인형)

역시 미소녀 캐릭터는 반드시 인형으로 등장하는 것이 당연한 이치(?). 정통파 리얼 모델인 사쿠라, 홍란, 아이리스 3명이 선보이고 있다.

증기 라디오 쇼

●세가새턴 ●4,800엔 ●CD 2장 ●발매중 ●세가

우선 무대가 되는 '사쿠라대전 가요쇼'의 동영상에는 출연 성우진들의 인터뷰도 들어 있다. 무대복은 그대로. '하나구미와 함께 놀자'는 것이 유희반의 컨셉. 증기 라디오 쇼는 하나구미가 사회를 보는 라디오 방송만 보여주는 것이 아니라 단순한 어드벤처 파트, 미니게임, 거기에 약간은 약한(?) 장면도 장면도 있다는 소문.

미니게임

비디오 애니메이션

애니메이션의 무대는 게임시대의 4년 전인 태정 8년으로 아직 하나구미가 생기지 않았을 무렵의 이야기다. 1회편에서는 하나구미 결성 비화가 그대로 드러나고 있으며 구입 고객에게는 사쿠라대전 공식 가이드맵 등이 특전으로 주어진다.

4년 전에도 스미레는 이렇게 이뻤다. 꼬마인 주제에…?

드라마 CD

드라마 시리즈 3탄 「츠바사」에 이어 4탄도 발매가 됐다. 홍란, 아이리스가 주역으로 등장한다.

팬클럽 발족

사쿠라대전의 공식 팬클럽이 발족했다. 「태정낭만클럽」라는 이름의 이 팬클럽은 정보가 가득한 회보지와 회원 전용 통신판매도 실시하고 있다. 사쿠라의 팬이라면 같이 동참해도 좋지 않을까?

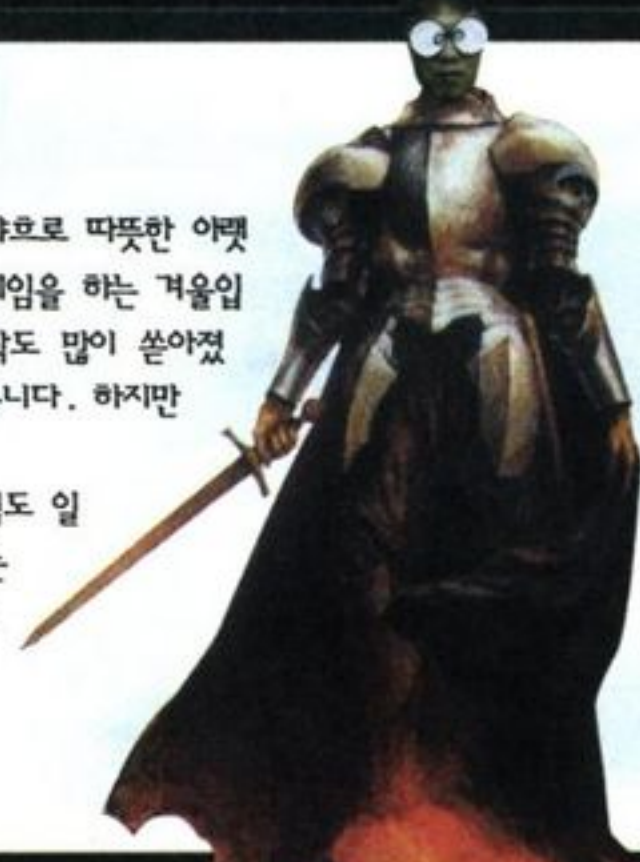
주소: (우) 150 동경시 시부야구 동3-14 선빌딩 「태정낭만클럽」 사무국 앞

TEL. 03-5467-3060 (월~금 10:00~18:00)

안녕하세요. 새로운 SS담당자 이재德입니다. 바야흐로 따뜻한 아랫목에 앉아 엉덩이를 지지고, 군고구마를 먹으며 게임을 하는 겨울입니다. 방학도 했겠다, 세배돈도 두둑하겠다, 대작도 많이 쏟아졌겠다, 게이머에게 이보다 더 좋은 조건은 없습니다. 하지만 하루종일 게임만 할 수는 없겠죠.

방학동안 남는 시간을 잘 활용해 게임도 일등, 공부도 일등, 뭐든지 일등 되는 그런 게이머가 됐으면 하는 바램입니다.

이달의 탈락생

- 왕충호/ 서울시 서대문구 연희동 89-23
- 김부명/ 서울시 노원구 상계3동 138-120
- 박태영/ 서울시 강동구 명일1동 351-4
- 이윤석/ 서울시 양천구 목2동 가든빌라
- 김상영/경기도 안양시 동안구 신촌동 무궁화 효성 APT
- 남윤성/서울시 은평구 불광2동 337-1

추승훈 / 서울시 영등포구 도림2동 162-94

안녕하세요. 인분이 형. 저는 중3학년에 재학중인 추승훈이에요. 다름이 아니 오라 제가 지금 SEGA SATURN을 살려고 지금 돈을 모으고 있거든요. 그래서 말인데요, 제가 SEGA SATURN의 가격을 알고 싶어서 이렇게 펜을 들었습니다. 제친구 얘기로는 본체가 약 20만원이라고 하고, 또 메모리 카드 같은 것도 사야 된다고 하던데, 그게 정말인지요. 게임 소프트도 사야 되는데, 갈 길이 험합니다. 인분이 형 꼭 제 문제를 성심성의껏 답변해 주세요. 그리고 제가 하루빨리 돈을 모아서 살 수 있도록 응원해 주세요. 알았죠. 인분이 형도 감기 조심하시구요, 힘내세요.

승훈군에게 가슴 아픈 소식을 전해드려야겠군요. 어를 어찌 하면 좋을까요. 요즘 경제가 어려워서, 환율도 오르고 그래서 게임기 가격도 오르고, 다 올랐어요. 이제 학생들에게도, 게이머들에게도 경제가 어렵다는 것을 피부로 느낄 수 있는 때가 온 것입니다. 이는 새턴을 장만하기 위해 돈을 착실히 모아 온 승훈군에게는 커다란 타격이 될 수도 있는 일이죠. 새턴, 플스 모두 28만원 대로 가격이 껑충 뛰어 버렸습니다(용산 가격으로). 위로해드리고 싶네요. 소프트 가격도 마찬가지입니다. 하지만 메모리 팩은 꼭 사지 않아도 됩니다. 새턴은 플스와는 다르게 본체에 세이브데이터를 일정량 저장할 수 있거든요. 이것이나마 승훈군에게 위로가 되었으면 하네요. 우리 모두 경제를 살리는데 힘쓰고요, 새턴도 사자구요. 힘내세요. 승훈군 파이팅.

이경욱 / 경북 경산시 대동 141-7번지

안녕하세요? 저 아시죠? 모르세요?

전 게임챔프를 통해 게임계에 입문(?)한 이경욱이라고 합니다. 제가 이번에 편지를 띄우는 이유는 복사CD 때문입니다. 그럼 제가 복사CD를 쓰느냐? 아니죠~! 전 정품 아니면 안 씁니다. 게임기의 수명이 줄기 때문이죠. 며칠전 저는 저와 같은 SS를 가지고있는 제친구와 이야기를 나누었습니다. 그런데 제 친구가 복사칩을 달겠다고 하더군요. 전 적극 만류했지만, 소용없었습니다. 친구 이야기로는 그게 이익이래요. 글쎄요 게임을 꼭 이익 따져가며 즐겨야 하나요? 전 왠지 기분이 착잡했습니다. 왜 게임을 진실로 사랑하지 못할까? 전 슬펐습니다. 게임챔프를 애독하시는 여러분 꼭 돈에 좀 쪼들리더라도 복사CD는 쓰지맙시다. 그리고 복사CD 업자여러분 복사하지 마란 말이야! 너무 조잡하다고 생각하실 지 모르지만 제 희망을 쓴 것입니다.

이경욱군은 커서 문체부 장관하시면 되겠네요. 복사CD의 문제, 이것은 쉽게 해결되지도 않을 뿐더러 조그만 문제가 아닙니다. 그리고 어느 일이나 다 장단점이 있듯이 복사CD도 장단점이 있습니다. 장점이라면 우선 가격이 저렴하다. 일본에서는 정품CD가 삭대나 용돈을 조금 절약하면 살 수있는 정도의 가격이지만 우리 나라에서는 학생들이 사기에는 소프트의 가격이 만만치가 않죠. 그런 면에서는 복사CD가 더 유저들에게 쉽게 다가갈수 있습니다. 단점이라면 기계개조를 잘못했을 경우에 수명이 단축된다거나 하는 일이 생기죠. 하지만 친구는 이익을 따져가며 게임을 하는 것이 아니라 학생신분이다보니 쓸수 있는 돈이 적어 정품 소프트를 구입할 수 없게되자 싼 복사CD를 선택했겠지요. 그 친구도 게임을 진실로 사랑할 겁니다. 처음 나아지겠지요. 친구를 미워하지 마세요. -정의의 게임맨-

김유근 / 대전광역시 서구 탄방동 13355

안녕하신지요? 이것 참 SS반에 보낼려니 왠지 배신자 같은 느낌이 드는군요. 제가 PS를 산지 약 20일이 지났습니다. 그런데 지난 번호 발매스케쥴에서 SS의 유노가 나온다는 것을 알게되었습니다. 웃긴 것은 볼 때는 유노가 SS것인줄 알고, 기억해두고 있다가는 7일날 매장에 가서 유노를 사버렸습니다. 다음날 보니 맙소사 PS건줄 알고 산거에요. SS용인데 말이에요. 제가 워낙 엘프사를 좋아한 나머지…. 그래서 결정했습니다. SS를 사기로요. 비록 그 동안은 다시 한번 허리띠를 졸라매야 겠지만요. PS의 발매일을 보니 엘프사의 게임은 나오지 않는 것 같더군요. 전 엘프사가 좋은데…. 꼭 소니형님께 배신하는 것 같아 서리 영~ 찜찜하네요.

P. S 참고로 말하는 건데요 전 20살이에요. 만으로 19살.

일단은 김유근군이 18세를 넘기셨다니 다행이군요. 엘프사의 게임은 18금이라서, 저 연령층이 하기에 좀 무리가 있죠. 낯뜨거운 장면도 있고…, 에고 쑥스러워라. 어찌 되었든 살건 산것이고, 좋아하는 게임 하나를 위해 새로운 게임기를 구입한다 정말 엄청난 게이머 정신이군요. IMF시대에 허리띠를 졸라매자는 국민정신, 물론 경제를 살리자는 목적은 아니지만 21번 추승훈군과 함께 허리띠를 졸라매시면 좀 나을거에요. 백짓장도 맞들면 나은 법이니까요. 기종간에 배신이란 있을 수 없는 일이죠, 오직 화합뿐입니다. 부디 모든 기종을 사랑하는 게이머가 되시길 빕니다.

게임 재미있게 하세요.

배준식 / 서울시 관악구 봉천1동 645-128

안녕하세요. 저는 새턴유저 배준식이라고 합니다.

제가 얼마전 용산게임점 10군데를 돌려서 '슈퍼로봇 대전 F'를 구입했습니다. 얼른 집에 와서 해보니 아주 재미있었습니다. 3시간 동안에서 10화까지 진행했습니다. 조금있다가 어머니께서 오셔서, 게임을 끄려고 세이브하는 곳을 찾아보았습니다. 하지만 구석구석 다 눌러보고 했는데도 어떻게 세이브를 하는 것인지 몰라서 그냥 끄게 되었습니다. 결국에는 3시간동안한 데이터가 홀라당 날아가 버렸죠.(많이 진행했는데…, 흑흑흑)

전 지금도 세이브를 어떻게 하는지 모르고 헤매고 있습니다. 또 첫판부터 시작하는 고통을 겪고 있습니다. 이인분님 제발 세이브하는 방법 좀 가르쳐 주세요. 안 그러면 제 생명이…

어이구, 대단히 힘드셨겠군요. 첫판만 하는 플레이하는 고통이란 이루 말할 수 없겠죠. 하지만 이제 고통 끝 행복 시작입니다. 일단 세이브하는 방법은 아주 간단합니다. 우선 스테이지를 클리어 하면 나오는 인터미션화면에 기록보존이라는 커맨드가 제일 위에 나와있습니다. 이걸 선택하면 되지요. 그리고 스테이지 중간에 세이브를 하고 싶으시면 옵션을 불러서 세이브(セ-ブ)라는 글자를 찾아보세요. F를 구하기 위해 10군데나 돌아다니시다니 정말 열정이 넘쳐 흐르시는군요. 충고하나 해드릴까요. 이런 일을 방지하기 위해 기본적으로 일어를 읽을 수 있는 정도 공부를 해두심이 어떨는지요. 세계는 이제 능력 있는 사람을 원하고 있습니다. 그리고 이담에는 한국이 세계중심이 될 것입니다. 다른 나라언어를 공부하는 일도 재미있으니까 한번 도전해 보세요.

정지훈 /경남 창원시 반림동 현대 APT

안녕하세요. 얼마전 저에게 조그마한 사건이 있었습니다.

친구와 사소한 일로 다툰 것입니다.

자세한 내용을 보시죠.

친구 정병X : 야, 언제까지 메탈슬러그하고 있을 거냐?

나 : 재미있잖아.(돈도 없고)

친구 : 벌써 몇달째냐, 새 게임을 사든지 하라구.

나 : 그래, 나 돈없구 능력 없다!

정말 서러웠습니다. 그것도 가장 친한 친구와….

제가 잘못한 걸까요? 전 정말 그 친구가 부럽습니다. 돈도 많고, 공부도 잘하고, 하지만 경제가 힘든 지금 파이팅 스틱과 새 게임을 구입한다고 하더군요. 정말 돈 없고 능력 없는 저의 비극이었습니다. 도대체 누가 잘못한 것일까요? 제가 사과해야 하나요? 좋은 충고 부탁드립니다.

친구와 싸우는 일이 나쁜 일만은 아니지요. 지훈군은 친구에게 화가 난 것이 아니라 무능한(?)자신에게 화가 나 있는 것 같아요. 자신도 새로운 게임을 구입하고 싶지만 그럴 수 없는 형님이 미운 거죠. 친구도 진심은 아니었을 거예요. 그리고 경제가 힘들어도 하고 싶은 건 해야죠. 매일같이 불필요한 게임을 사는 졸부와는 다르니까요. 일단은 자기에게 꼭 필요한 거고, 지훈군이나 지훈군 친구는 용돈을 절약해서 게임을 구입하니 과소비라고 볼수는 없잖아요. 메탈슬러그도 굉장히 재미있는 게임이에요. 전 그 게임을 아직까지도 재미있게 즐기고 있어요. 그리고 내일부터 아버지의 구두를 닦아보거나 어머니를 도와드려 보세요. 그럼 착한 아들을 위한 부모님의 배려가 있을지 모르니까요. 지훈군의 사정을 굳이 말해 보자면 고학생이라고 할 수 있겠네요. 하하하.

게임 열심히 하세요. 친구하고 화해도 하구요. 안녕.

출 석 표

21번 추승훈 22번 이경욱 23번 김유근
24번 배준식 25번 정지훈

이재德의 챔프학년 SS반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 SS반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다.

보내실 곳

서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 SS반 앞 우 121-160

마감일

매월 20일까지

'98년의 64DD, 확실히 공약을 지킨다

- 64DD가 RPG의 신개념을 실현한다 -

97년 N64 소프트가 스포츠, 액션, 레이싱의 3장르에 치우쳐 있었던 것은 주지의 사실이다. N64는 다른 차세대 기종보다 더욱 뛰어난 기능을 갖추고 발매되었으나 하드웨어가 너무 비쌀 뿐만 아니라 소프트웨어가 적다는 등의 불만이 높았다. 올 한해는 전체 타이틀수가 45개로 그 수가 적은데다가 유난히도 RPG라는 장르에 있어서는 이렇다 할 작품이 나오지 않았던 한해였다. 하지만 곧 RPG나 어드벤처 게임에 새로운 가능성을 가져올 64DD, 그리고 「마더3」, 「젤다의 전설64」와 같은 SFC시대의 팬을 끌어내기 위한 대작이 발매된다면 상황은 상당히 달라질 것이다. N64를 비방하는 사람들은 서드파티의 지원 부족에서 발생되는 소프트 부족 문제를 지적한 97년 한해였지만 닌텐도는 이러한 비방에도 개의치 않고 '양 보단 질'이라는 자세를 계속해서 고수 할 것으로 보인다. '98년에는 초대작들과 함께 서드파티가 개발하는 게임들이 발전하면서 PC게임에 버금가는 막대한 용량의 게임들이 많이 개발될 것으로 보이며 N64에 커다란 가능성을 불어넣어 줄 64DD의 가능성에 기대를 걸어본다.

64DD의 '98년. N64는 어떻게 변할까?

체크 항목		분석	
유저층(연령)	3-6세	2.6%	N64는 폭력성을 배제하고 오락성을 높인 탓인지 다른 두 기종 (SS,PS)에 비해 저연령층에 어필되고 있다. 또한 10대부터 20대에 걸친 유저가 전체 N64유저의 대부분을 차지하고 있다.
	7-12세	5.9%	
	13-15세	5.6%	
	16-18세	6.5%	
	19-24세	10.3%	
	25세이상	5.1%	
출하대수	일본	247만대	일본에서는 침체상태에 빠져 있지만 해외(특히 미국)에서는 엄청난 인기를 누리고 있다.
	해외	903만대	
유통형태		일반점	일부 SFC소프트는 편의점에서 판매하고 있을 정도로 보편화 되어 있다.
1997년 발매 소프트 총수		45타이틀	작년에 비해 4배나 성장했지만 PS와 SS에 비하면 그 수는 너무나 적다.
1997년 발매 소프트 장르별 수	RPG	1	한해 발매소프트의 장르를 보면 스포츠, 액션, 레이싱이 대부분이다. 더구나 1년에 1개의 타이틀 밖에 발표하지 않은 장르가 반 이상을 차지하고 있는 N64의 현실. 하지만 N64는 아직 끝나지 않았다. 「젤다의 전설」, 「마더3」 등의 대작들이 곧 새롭게 등장하면서 앞으로 N64의 성패가 결정될 것이다.
	AVG	1	
	SLG	1	
	ACT	9	
	격투ACT	2	
	RCG	6	
	PZL	1	
	TBL	5	
	SPT	11	
	ETC	1	
1998년 발매 예정 타이틀		42타이틀	64DD의 발매로 N64의 변화가 기대됨.
1998년 전략 타이틀		젤다의 전설	DD판으로 ROM판이 제일 먼저 등장할 예정.
주요 제작사		닌텐도	닌텐도의 독주는 당분간 계속될 것 같다.
전개		64DD	역시 커다란 가능성을 가지고 있는 64DD가 기대주.

"해보고 싶은 소프트가 발매된다면 반드시 산다."

N64에 대한 유저들의 기대가 높아지고 있다는 증거이다. 이러한 유저들의 기대도는 유저들이 N64의 하드웨어의 우수한 점은 인정하고 있기 때문에 빅타이틀이 하나 등장하면 상황이 완전히 변해버릴 가능성이 있다는 것이다. 또한 N64에는 이제까지 약세였던 20대후반 이상의 유저와 SFC유저에게 어필할 소프트가 필요하다.

64DD와 동시에 발매될 「포켓 몬스터 다움」이 어느 정도로 이 유저층을 끌어들일 수 있느냐 하는 것이 포인트다. 과연 아이들이 좋아 한다고 부모들이 N64와 64DD를 사줄 것인가에 대해 의문이 남는다. 64DD의 '읽고 쓰는' 기능을 활용하고 대용량을 저장할 수 있으며 데이터를 마음대로 입력, 삭제하는 것이 가능해 항상 새로운 데이터로 플레이할 수 있는 스포츠, 유저의 생각과는 다르게 전개되는 시뮬레이션 게임 등 지금까지의 상식을 뛰어넘는 게임이 발매되기 때문에 기대도도 높다. 64DD가 발매된다면 커다란 '태풍의 눈'이 될 것이다.

N64 INTERVIEW

●현대 용산총판 정만선 사장

'98년의 기선제압 준비 완료!

「현대 컴보이64」의 국내 발매후 게임의 메카 용산에는 「현대 컴보이64」의 시장이 형성되었다느니, 불법 유통 때문에 자리를 못잡았다느니 설왕설래가 많았다. 소문대로 한국 게임시장은 단단한 토대를 이루지 못했다. '정말이지 97년 한해 동안에는 「현대 컴보이64」를 비롯한 비디오 게임시장이 자리잡은 한해가 되었으면...' 하는 년초의 바램부터가 과분했던가. 기업을 알면 그 국가를 알고 시장을 보면 그 산업을 알 수 있듯이 용산을 보면 한국 게임시장이 훤히 들여다 보인다. 그중에서 「현대 컴보이 64」 총판을 보면 한국에 닌텐도 문화가 보이고, 정만선 사장의 안색을 보면 한국 전체의 판매율을 엿볼 수 있다.

꾸준한 평행선을 그린 97년 시장

온어처럼 번지고 있는 IMF, 환율폭등 등 전체적으로 경제위기로 돌아서면서 불황의 여파가 미치지 않는 곳이 없다. 직접적으로 기업뿐만 아니라 이제는 가계(加計)에 까지 불어닥치고 있는 실정이다. 게임쪽도 예외는 아니어서 특히 수입에 의존하고 있는 게임기, 주변기기쪽은 게임 소프트보다 원가 상승이 큰 편이다. 과연 「현대 컴보이64」 쪽의 형편은 어떤가. 이 분야 최전선에서 치열한 공방전을 하고 있는 정사장은 "정식출시가 '97년 7월 22일로 불과 5개월 밖에 되지 않아 단순히 비교해 보면 다른 기종에 비해 밀린다는 인식은 당연합니다. 그리고 소프트의 부재가 가장 컸죠. 동시발매 소프트가 ㅁ개밖에 안된다니 정말이지 슬픈 일이죠. 하지만 새로운 소프트가 발매되면 게임시장에서의 N64의 인기는 분명히 껑충 뛰어오를 것입니다. 이미 알고 있듯이 「젤다의 전설64」, 「요시 스토리64」 등 인기물이 소프트가 준비되어 있지 않습니까?"라며 하드웨어의 강력함, 그간 소프트웨어의 부족으로 인한 보급율 저조 등을 꼽으며 앞으로는 차세대기 중 2기종(PS,SS)의 하락세와 「현대 컴보이64」의 상승세를 점쳤다. 하지만 16비트에서 차세대기로 돌아서면서 후발주자로 낙인찍힌 게임기라는 인식을 불식시키기에는 아직 보급율에서나 소프트웨어 개발면에서 부족한 것은 인정하는 듯했다.

"「현대컴보이 64」 정식 발매후 판매수를 보면 월 판매량이 하드/소프트웨어가 거의 1:1정도로 600~700대 정도로 무난히 판매되고 있습니다. 다른 기종에 비해서는 극히 적은 수량입니다. 만약 현재까지가 우세를 친다면 당연히 「현대 컴보이64」는 열세입니다. 하지만 현재 몇대 팔렸는가가 중요한게 아니라 어느 정도의 페이스로 팔리고 있는지를 강조하고 싶습니다. N64는 아직은 소프트 부족에서 헤어나지 못하고 있지만 올 연말과 년초를 향해 발매될 타이틀을 보면 기대를 걸어도 부족함이 없을 것입니다."

41세. '84년 현대전자에 입사해 개발 엔지니어로 일해오다 '92년 게임기 영업부로 부임.' 96년 퇴사와 동시에 현대총판 설립. 한국 건전 테마파크 계획중.

정사장이 제시한 월 판매량 600~700대 선이라면 국내 시장은 안정세라 할 수 있다. 「N64」가 정식 발매 되기 전에 월 200대 페이스로 판매된 상황으로 보면 98년의 시장 점유율은 문제 없을 것이며 98년에는 5000대 이상의 판매 신장을 보일 것이다. 98년부터 정사장의 발걸음은 더욱 빨라지며 어깨 또한 무거워질 것이다.

「현대컴보이 64」 이렇게 된다

게임 유저로서 느끼는 닌텐도 드림은 쉽게 깨어지지는 않는다. 슈퍼패미컴 이후 「닌텐도64」가 등장하기까지 공백기간이 1년(타 차세대기에 비해)이상이 되어도 닌텐도 팬은 닌텐도만을 외쳤으며 PS로 출시된 FF7이 발표전까지 하드웨어를 바꾸리라곤 전혀 눈치채지 못했을 정도이다. 정사장이 갖는 닌텐도 이미지 또한 그 이상이다. 현대전자 내에서 부서를 옮기는 부분, 현대전자를 떠나면서까지 게임기 총판을 고집했던 부분 모두 게임이 전체인 것처럼 느낄 정도이다. 그런 그의 앞에 98년도 형편은 좋아질 수밖에 없을 것이다. 마지막으로 그는 게임기 시장과 「현대 컴보이64」가 살 수 있는 부분을 몇가지로 간추려 다음과 같이 이야기 했다.

"98년에는 반드시 정품질서가 잡혀야 할 것, 수입선 다변화 품목이 풀릴 것, 공진협(이전 문체부 산하 공윤)의 게임심의 기준 완화 및 정서만 맞다면 외국어(일본) 자막 게임이 수입 가능해야 할 것. 그러면 국내 게임시장은 반드시 살 수 있습니다. 다 알겠지만 정부의 게임에 대한 시책이 국내에서 게임이 살 수 없게 된 원인을 제공한 것이나 마찬가지입니다. 이젠 정부도 바뀌고 외국의 선진문화에 대해서는 어느정도 포용할 자세가 되어 있는 걸로 압니다. 그런 후에 상인들은 유통질서에 힘을 쏟고, 유저들은 건전한 게임생활을 영위할 수 있을 겁니다."

98년의 「현대 컴보이64」 전망은 이런 부분들이 받쳐주면 성장할 수밖에 없을 것이다. 챔프독자들이면 다 알다시피 64DD의 발매와 소프트 지원, 뛰어난 하드용량으로 인한 퀄리티 업, 이에 플레이 스테이션의 소프트 정체, 아케이드 성을 강조한 새턴의 유저이탈 등 「현대 컴보이64」는 상당히 유리한 고지에 있다.

각 하드웨어 월별 판매량

시기별	플레이스테이션	새 턴	현대 컴보이64
97/8	3,000대	1,000대	500대
97/10	2,000대	1,000대	600~700대
97/12 현재	1,800~2,000대	800~1,000대	600~700대

이달의 주목 라인업

젤다의 전설

108p

이번작에서는 적을 향한 공격초점을 맞추어 복잡한 조작을 하지 않고도 공격을 정확하게 할 수 있도록 하는 「주목 시스템」을 채용하고 액션이 질색인 유저들도 게임을 즐길 수 있도록 만드게 두드러진 점이다. 멋진 기술을 간단하게 발휘하는 새로운 시스템에 주목해 보자.

슈퍼마리오 RPG2

111p

액션 요소가 감미된 RPG로 써 호평을 받았던 시리즈 제 2작이 64DD판으로 등장한다. 이번에는 「마리오64」의 3D가 아닌 그리운 얼굴의 마리오가 활약할 것 같다. 필드화면도 3D이면서 「마리오64」와는 다른 구성, 그리고 게임 시스템은 전작과 비슷하겠지만 64DD판이니 만큼 신기술이 추가될 것으로 기대된다.

마더3

106p

64DD대응 소프트로 최초의 RPG가 될 확률이 높은 「마더3」. 다른 RPG와는 차원이 틀린 독특한 세계관과 가볍고 절묘한 대사의 표현 솜씨로 모험의 거리 모습이 다를 거라고 예상하고 새롭게 펼쳐질 세계를 그려본다.

괴상한 생물이 우글거리며 등장!!

마더3 MOTHER3

스페이스 월드에서 체험 플레이는 불가능했지만 스크린으로 표현된 동영상만으로도 기대를 한몸에 받고 있는 「마더3」. 영상은 전투신 이외에 포크빙을 타고 다니는 신과 마을의 술집, 넨드인 등이 스크린을 통해 보여졌다. 갈수록 새록새록 새로와지며 재미를 더해가는 「마더3」의 세계. 이번 호에서는 새로이 등장한 이상야릇한 '기괴생물'과 격투장면을 집중분석 해보려 한다.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 롤 플레잉 게임 ■ 현지발매일: 미정 ■ 현지발매가: 미정

CHECK CHECK!! 전투전에 여러가지 액션이!!

쇼에서는 후린트가 멧돼지 같은 몬스터에게 쫓기는 신이 공개되었지만 사실 이것은 전투신의 일부에 불과하다. 결국 적과 맞부딪치게 되면 바로 전투화면으로 들어가는 게 아니라 적에게 쫓기기도 하고 여러가지 액션 등으로 맞서기도 한 후에야 전투화면으로 몰입하게 된다.

196 フリント

공격하는 드래곤

위의 사진은 적2 마리와 후린트가 싸우고 있는 신. 이번 「마더3」에서는 파티는 3인까지. 또 적도 최고 3마리까지다. 결국 3대 3의 배틀이 즐거움을 더해준다. 또 HP 게임은 아직 개발도중이고 아날로그적 감각을 살리는 것을 모색중이라고 살짝 귀뜸.

마을 사람의 변화된 모습, 형태에도 주목!

화면속의 마을에서 마음에 쏙 드는 것은 넓게 펼쳐진 길과 그밖의 필드이고 마을과 도회지의 수는 그다지 많지 않다. 셀 수 있을 정도니까…. 또 마을의 넓이는 잘 모르겠지만 필드는 아주 넓다. 영상에서는 아무리 달려도 필드는 계속된다. 그정도로 넓은 필드에서 논다면….

후린트의 집앞

여기는 주인공(주인공은 이번 「마더3」에서는 장에 따라 다르다)이 살고 있는 타츠마이리의 마을. 화면은 주인공 혼자서 후린트의 집앞에 있는 장면이다.

마을 사람들의 얼굴과 모습이 사람마다 다 다른 것은 다양한 사람들이 교류하는 장소이기 때문인지도 모른다. 이런 점이 「마더3」의 특징이 아닐까…

후린트의 집앞

이 등장한다. 가령 앞으로 나아갈 때에는 생물처럼 형태가 변화하는 포크빙이라든가 드라고처럼 살아 있는 바로 그것에 올라타거나 한다. 하지만 이번 「마더3」에서는 살아있는 생물체에 주의를 요한다.

주인공은 언제나 친구들과 함께!!

의혹의 행상인과 원숭이

다스타

「마더」시리즈에서는 항상 독특한 교통수단이 등장하고 여행의 이동수단으로서도 대활약을 하고 있다. 이번에도 변함없이 특이한 교통수단

거대 드라고에 올라타는 류카

이것은 거대 드라고에 올라타 이동하고 있는 류카.

드라고라고 하면 적 몬스터를 말하지만 류카가 드라고의 머리에 타고 있는 이 장면은 도대체 어떻게 된 것인가? 사실은 이번의 「마더3」의 여행에서는 주인공과 사이가 좋은 다양한 친구들이 함께 동반된다. 친구중에는 개와 원숭이도 있다.

류카가 드라고에…?

회복은 역시 숙소에서?

쇼의 영상에서는 바(BAR)인「야도」의 2층에서 뛰어내리는 후린트가 확인되어졌지만 특히 회복을 위해 숙박하고 있었던 신은 보이지 않았다. 롤 플레잉 게임에서 반드시 필요한 도구와 무기도 여기서 살 수 있을지? 전작처럼 어디서라도 부르면 당장 살 수 있는 시스템이 있다면 좋을텐데…

바(BAR)로 들어오는 후린트

이 바(BAR)는 타츠마이리 마을이 자신있게 내놓는 평온한 스포트(장소)「야도」. 마을의 여러사람이 모이는 정보수집의 장소일지도 모른다. 또한 보통 술집이라고 생각하지만 여행자를 위한 숙박시설이 2층에 마련되어 있다. 대부분 여기서 줄어든 HP를 회복한다. 후린트에게서는 여행자의 분위기가 팍팍…

이벤트에는 어떤 것이 있을까!?

넨드인

원래는 인간이었는지 아니면 처음부터 이런 종족이었는지는 모르겠지만 병사가 이 종족을 짓궂게 하면서 노예처럼 취급하고 있다.

D.C.M.C(디스페라드, 크레슈, 만보, 칸보)

「마더3」의 세계에 새로이 등장하는 슈퍼 엔터테이먼트 밴드.

이번에는 드디어 그들의 연주를 들을 수 있다. 노리의 멋진 템포와 세련된 사운드는 새로운「마더」의 이미지로 통한다. 실제로 전달 불가능한 게 아쉬울 정도다.

손끝 하나로 번쩍 들어올리는 아주 거대한 몬스터다

다시 만나보고 싶은 캐릭터도 등장!!

자~눈을 크게 뜨고 보라. 그럼 보일 것이다.

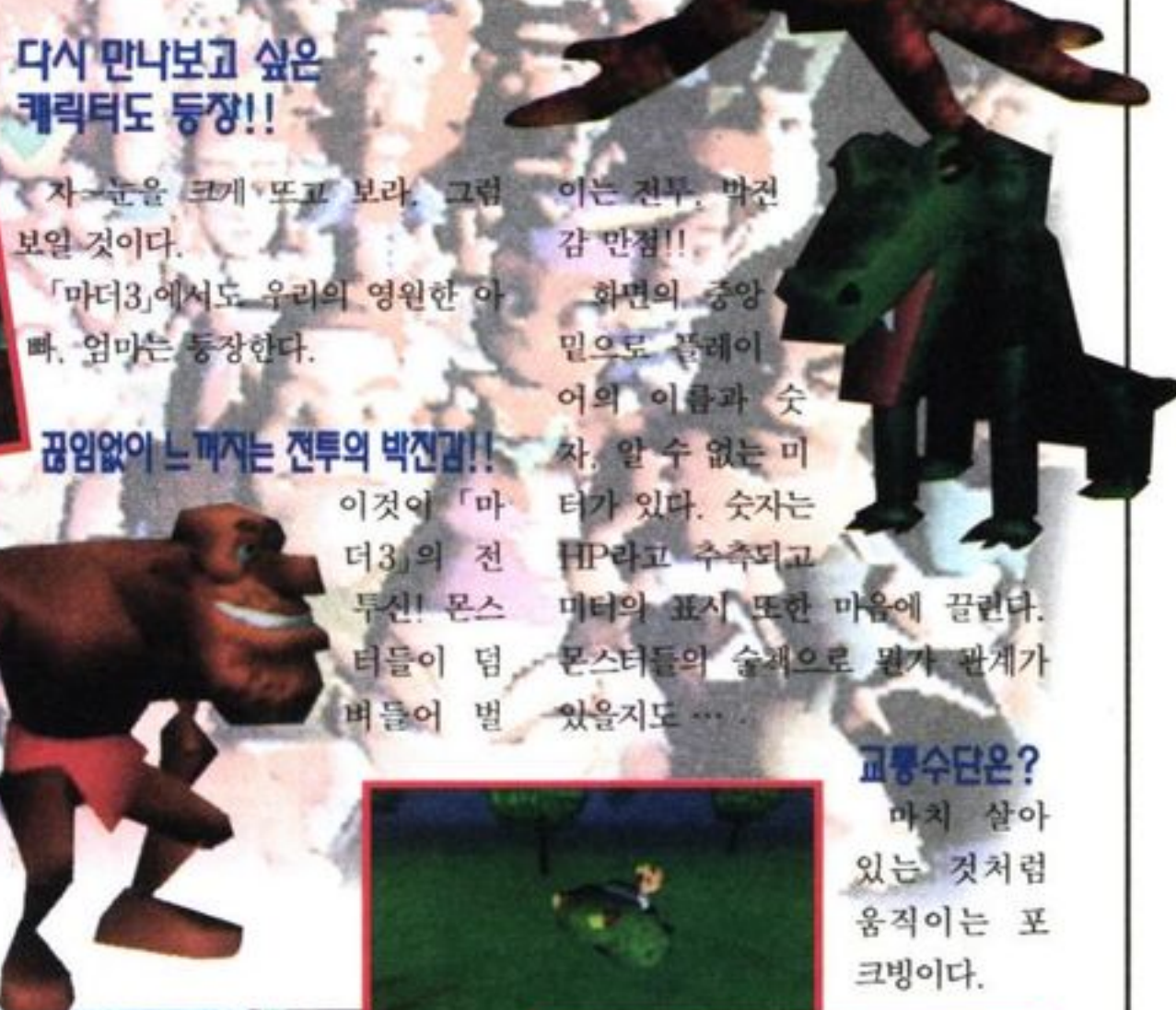
「마더3」에서도 우리의 영원한 아빠, 엄마는 등장한다.

끊임없이 느껴지는 전투의 박진감!!

이것이「마더3」의 전투신! 몬스터들이 덤벼들어 벌이는 전투, 박진감 만점!!

화면의 중앙 밑으로 플레이어의 이름과 숫자, 알 수 없는 미터가 있다. 숫자는 HP라고 추측되고 미터의 표시 또한 마음에 끌린다. 몬스터들의 습격으로 뭔가 관계가 있을지도….

교통수단은?

마치 살아 있는 것처럼 움직이는 포크빙이다.

충격의 오프닝 신!!

젤다의 전설

드디어 샘플 ROM판이었던 「젤다의 전설」이 N64 스페이스 월드에 출전되었다. 플레이해 봄으로써 비로소 알게되는 사실과 수수께끼, 계산적으로 붙여진 3D액션, 오토앵글과 조작 시스템, 게다가 경악스런 「주목」시스템 등 헤아릴 수 없을 정도로 많은 충격 정보를 알아보자.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 액션.롤플레잉 ■ 발매일: 98년 4월하순예정 ■ 발매가 : 6,800엔

록온 시스템이 가능한 리얼한 3D격투!

Z트리거로…

화면의 상하에 검은 띠가 생기는 「주목」 시스템은 주로 적과 우연히 만났을 때에 사용하는 소위 록온이다. Z를 누르면 검은 띠가 생기고 그 동안에 링크는 적과 마주보게 된다. 그상태에서 그대로 3D 스틱을 밀면 적을 향해 서서히 이동이 가능하게 된다. 여기서부터 간격을 좁히는 등 리얼한 전투가 시작된다. 동시에 붉은 커서가 나오기 때문에 그때는 그곳을 겨냥해 공격하면 된다. 3D공간에서 난투(칼싸움)하는 것을 생각하면 꼭 필요한 시스템이다.

「실은 과거의 전시회에서 출전된 때도 있었던 시스템이지만 진지하게 게임을 만들고 있는 사람들에게 있어서는 귀중한 아이디어이고 비밀로 하기 위해 지금까지 밝히지 않았습니다」

-미나모토시게루

숨겨져 있던 주목화면을 공개!!

적을 절대로 놓치지 않는다.

이와 같은 각도에서는 적과의 간격을 잘 알 수 있다.(2D의 격투 게임은 모두 이와 같은 시점이다)

「주목」안에서는 B버튼으로 점프가 가능하고 점프해서 적을 벨 수도 있다. 또 「주목」안에서 3D스틱을 밑으로 하여 B버튼을 누르면 뒤돌아 공중으로 도망갈 수도 있다.

공격목표가 고정된다.

록온 마크가 나오게 되면 그것에 의해 공격목표가 고정된다. 칼을 사용할 때도 그렇다. 이것은 멀리 적을 공격하는 무기(총포, 활 따위)를

사용할 때보다 효과적이다. 단 쇼에서 플레이한 경우에 한해 보면 Z를 누르면서 하는 전투는 어느정도 익숙해야만 가능하다. 아마츄어라면 「주목」을 사용하지 않고 싸우는게 더 나올지도 모르겠다.

탐색, 수수께끼 풀이, 액션

「젤다」의 매력을 다이제스트판으로 체험!

쇼에서 전시되었던 버전은 단시간에 「젤다」의 매력이 가능한 한 전해 질 수 있도록 특별한 메뉴화면을 준비한 것이다. 세계관을 느끼고 싶은 사람은 하이럴투어를, 던전을 걷고 싶은 사람은 던전투어를, 각각 선택하도록 되어 있었다. 어떤 투어를 선택하더라도 「젤다」가 가진 최대 매력은 「정말로 그 세계로 가고

있다)라는 느낌을 체험할 수 있다는 것이다.

오프닝 신 최초 공개!

미도적 리논드로프에게 끌려가는 젤다의 공주

주목!! 하이랄투어

① 코끼리마을
② 하이랄성 아랫 마을
③ 고론 산악지대
④ 말을 타자!

「시간의 신전」(신전, 저택, 탑?-정식 명칭은 아직 불명)의 내부. 링크는 이곳에서 어린이로 혹은 반대로 변신한다.

그리움과 신선함이 교차하는 우리 마음속의 고향

적이 거의 없어 각 코스를 여유롭게 누빌 수 있다. 전투신에서는 조작과 카메라로 조금 불안했지만 이러한 필드의 이동은 문제 없다. 거의 「마리오64」감각으로 돌아다닐 수 있다.

링크의 집에서 나오면 서 있는 곳은 나무 위다. 역시 요정이라 나무 위에서 살고 있군. 연못에는 징검돌이 있고 점프 연습을 할 수 있다. 자동점프로 통통 뛴다.

아랫마을에 가면 조용한 중세풍의 건물이 늘어서 있고 사람들이 돌아다니고 있다. 대화도 가능하다. 기대한 닭은 찾을 수 없다. 마을을 벗어나자 성이 있고 연못에서 수영을 하기도 한다. 옷을 벗은 채로 (웃음).

마을의 중심부에는 카메라 설치가 되어 있고 그 카메라는 링크를 따라간다. 이 사진에서 너무 멀리 떨어져 잘보이지 않는다. 「마리오64」의 쥬게임스를 카메라를 보는 듯한 느낌

주목!! 던전투어

① 요정테크의 나무
② 도돈고의 동굴
③ 스페셜 코스

접근하기만 하면 움직이는 아모스. 던전투어에서는 적이 세트되어 있고 긴장감이 고조된다. 3D로 되어 있어 각 방이 넓다는 느낌을 준다

빛과 그림자가 교차하는 던전 내의 이벤트!

이 투어의 최대 장점은 스페셜 코스다. 4개의 눈이 있는 석상의 주위를 빙글빙글 도는 발판이 있고 그곳에서 화살로 석상의 눈을 겨냥하는 이벤트는 재미 만점!

링크의 관점에서 「주목」하면 화

○공격할 수 없는 링크 뒤로 그림자가… 과연 누굴까?

○노려보고 있는 링크와 가논드로프. 초긴박함이 리얼틱하게 표현되어 기대할 만하다

고론 산악지대에서는 고론족이 마중나와 준다. 그리고 폭탄에 대해 가르쳐 준다. 산을 올리가지 눈아래로 끝내주는 경치가…

면아래에 화살이 표시되고 쏜 화살은 포물선을 그리며 날아가 꽂힌다. 어렵지만 무지 재미있다.

또 미로와 같은 어둡고 좁은 던전에서는 유령 포우의 모습을 놓치지 않도록 뒤좇아가는 이벤트도 있다. 3D라면 재미가 더해진다.

어둠이 깔린 던전 내부

주목!! 배틀투어

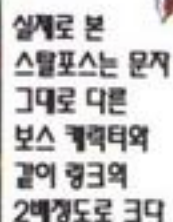
①VS. 고머
② VS. 도돈고
③ VS. 스탈포스

실제로 본 스탈포스는 문자 그대로 다른 보스 캐릭터와 같이 링크의 2배정도로 크다

그래픽
캐릭터
홍미도
독창성

절대로 밤에는 혼자서 게임하지 마세요….

무엇보다도 놀라운 점은 고머와의 전투다. 어두운 방에 들어가자 주위에는 아무것도 없다. 하지만 어디서 부터인가 소리가 난다. 링크의 관점에서 3D스틱으로 한바퀴 회전시킨다.

기분 나쁜 시뻘건 눈이 내쪽을 노려보고 있다. 정말 그 순간에는 소름이 쫘악~~~

Z를 누르고 「주목」상태에서의 전투는 역시 처음 플레이하는 사람에게는 어쩐지 불안하다.

고머가 나타난 데모신에서는「갑각기생수 고머」라는 이름이 표시되어 있다.
더구나 더 놀라운 것은 도돈고다. 시리즈로 잘 알려진 보스 캐릭터는 터무니 없다. 화면상보다 몇배나 크다

F-제로 64

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 레이싱 ■ 발매일: 미정 ■ 발매가 : 미정

F-제로 64에 새로운 캐릭터 등장!

전투기를 모는 우주의 꽃 죠디 · 사마!!

「F-제로」 사상 최초의 여성 캐릭터가 등장한다. 이름은 「죠디 · 사마」.

그녀는 원래 우주 전투기의 파일럿으로 화려한 전적을 가진 여성이며 전투기로 훈련받은 스피드감과 고도의 조종능력은 F-제로 파일럿으로서도 높이 평가 받고 있다.

애용하는 비행기 「화이트 캣」은 전투기를 상상하게 할 만큼 스마트한 기체로 대단히 인상적이다. 또한 머신은 그녀의 실력에 더해진 스피드, 안전성, 내구력과 함께 한 단계 높아질 것이다.

죠디 · 사마

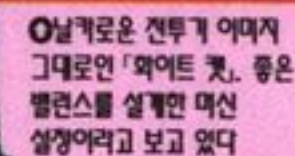
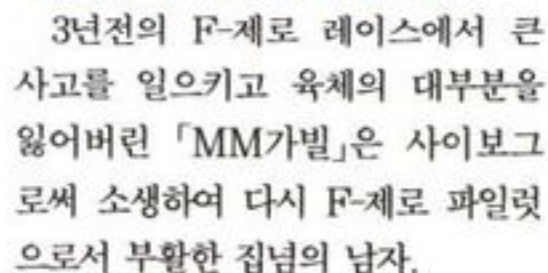
우주 전투기의 파일럿으로서 화려한 전적을 가지고 있다. 또한 6인의 주요 멤버중 홍일점으로 우리 곁에 다가온 새로운 캐릭터. 기체명은 화이트 캣.

○날카로운 전투기 이미지 그대로인 「화이트 캣」. 좋은 밸런스를 설계한 머신 설정이라고 보고 있다

화이트 캣

되살아난 집념의 파일럿 MM가빌

새로운 캐릭터중의 한사람

3년전의 F-제로 레이스에서 큰 사고를 일으키고 육체의 대부분을 잃어버린 「MM가빌」은 사이보그로써 소생하여 다시 F-제로 파일럿으로서 부활한 집념의 남자.

「레드가빌(붉은 카모시카의 의미)」이라 불리어지는 슬림하면서 붉은 머신은 공력저항을 누르는 스피드 중시형의 머신으로 보인다. 특히 직선 코스에서는 다른 머신도 놀랄 정도의 스피드를 발휘한다. 또 개조된 파일럿이 조종하는 머신인 만큼 머신자체에도 개조와 고안이 꽤 가해졌다고 생각해도 될 것이다. 스피드도 좋지만 붉은 덮개가 날아가버리는 일이 없기만을….

레드 가빌

마리오는 항상 톡톡 튄다!

슈퍼마리오 RPG2

이전, 광고에서 제작 스탭을 모집해 화제를 불러일으켰던 「슈퍼마리오 RPG2」. 드디어 이번 스페이스월드에서 비디오 출전의 형태로 공개되었다! 새로운 스탭의 참가로 지금까지의 「마리오」 시리즈와는 차원이 틀린 작품으로 변신한 「슈퍼마리오 RPG2」가 이제 막 우리를 향해 질주해 오고 있다. 그럼 「슈퍼마리오 RPG2」에 촛점을 맞추고 포인트를 체크해 보자.

■ 제작사: 닌텐도 ■ 장 르: 롤 플로잉 ■ 현지 발매일: 미정 ■ 현지 발매가: 미정

「슈퍼마리오 RPG2」에서는 폴리곤에서 입체적으로 표현된 머프속을 2D의 마리오가 모험하도록 되어있다. 튀어나오는 그림책이 움직이는 것 같다고 하면 느낌이 팍팍 오려나!!!

화면 사진을 보면 2D의 횡스크롤 ACT식으로 볼 수도 있지만 실제로는 마리오가 깊숙한 곳에 있다거나 바로 앞에 있는 듯한 3D의 액션으로 보이고 있다.

또 키노피오와 「요시」의 옴바바등이 등장한다는 것을 알고 있는 것 처럼「마리오」캐릭터 총출연으로 보다 즐거운 내용을 우리에게 안겨줄 것이다.

우리의 다정한 친구 키노피오 등장

한박자 쉬고!

「요시」시리즈의 캐릭터가 등장

옴바바뿐만 아니라 「요시」시리즈에서 알게 된 포치도 등장.

64DD로 발매될 거라는 이야기도 있지만 다른 게임과 캐릭터를 교환한다고 하는데 그게 가능할까나…

과연 게임속에 어떤 묘미가 들어있을지 지금부터 가슴이 벌렁벌렁!!

「요시 아일랜드」&「요시스토리」의 "포치"도 등장

누구도 흉내낼 수 없는 액션요소!

전작에서는 점프로 적을 피하거나 전투시에 타이밍을 잘 맞춰서 버튼을 눌러 공격과 방어의 효과가 업 하는 등 액션요소가 충분히 담겨져 있었다. 그점은 이번에도 변하지 않고 틀림없이 보여줄 것이다. 무엇보다 액션이라면 질색하는 사람들에게도 흥미를 불러 일으킬만한 작품으로 그렇게 어려운 게임으로 바뀌지는 않을 것 같다.그보다도 끌리는 것은 마리오의 액션 베리에션(변화)!

손을 뻗기만 하면 닥치는대로 쥐하는(?) 마리오와 문앞에서 귀기울여 듣고 있는 마리오가 전작이상으로 여러가지 액션을 구사한다. 특히 귀기울여 뭔가를 엿듣고 있는 마리오는 소리를 힌트로해 수수께끼를 풀어가는게 더 쉽게 될거라고 예상할 수 있다. 「피카츄 겐키데츄」에서 사용되어진 음성인식 시스템으로는 마이크 이외에 헤드폰이 부착되어져 있기 때문에 어쩌면 이것을 장치해 준비한다면 좀더 쉬울지도…

귀기울여 엿듣고 있는 마리오에게 어떤 비밀이…

두박자 쉬고!!

마리오라 하면 다채로운 액션이 번쩍

깜깜하고 느낌이 그다지 좋지 않는 숲속에서 위쪽으로 손을 뻗는 마리오. 설마 "비가 오나?" 하고 확인하는 폼은 아니겠지(웃음).도대체 왜 저러나? 이런 행동 이외에도 다양한 액션이 기다리고 있어 기대가 듬뿍.

점프는 기본이죠

전작처럼 미니게임도 등장하겠지?

이번에 확인은 되지 않았지만 미니게임이 있는 것은 틀림없는 사실이다!

과연 어떤 미니게임이 등장하게 될지 우리함께 기대를 모아보자.

이번에는 고등학교다!

실황 파워풀 프로야구5

코믹야구의 최고봉 「실황 파워풀 프로야구」가 또다시 등장. 이번의 석세스 모드는 고등학교가 무대이며 고등학교에서 일어날 수 있는 여러가지 이벤트도 제공될 예정이다. 물론 어느정도인지는 아직 확인되지는 않았지만 과연 고등학교 시절의 두근거리는 사랑 이야기를 야구 게임 속에서도 즐길 수 있을까?

■ 제작사: 코나미 ■ 장 르: 스포츠 ■ 발매일: 98년 3월 19일 ■ 발매가 : 7,800엔

청춘을 불사르는 '실황'

이번 「실황 파워풀 프로야구」의 주무대는 '고등학교'이다. 따라서 기존의 시리즈와 비교해 볼 때 전혀 새로운 분위기가 연출될 것으로 보여진다.

조금 수상해 보이지만 이 녀석이 스카우터이다!

고교 야구부에서 꿈을 키우자!

자신만의 캐릭터를 멋지게 키워나가는 '석세스 모드'는 이제 「실황 파워풀 프로야구」에서는 빼놓을 수 없는 부분으로 자리잡았다. 그리고 이번 「5」에서는 그동안 '2군'으로 야구단에 입단하여 3년 이내에 '1군'으로 승격되던 시스템이 '고교 야구선수'를 키워 '프로 야구단'으로 스카웃 되는 시스템으로 변경되었다.

결국 육성기간은 고교 1년에서 3년까지로 3년의 시간동안 여러가지 트레이닝을 거쳐 졸업할 때에는 당당하게 '프로 야구단'에 입단할 수 있는 선수를 키우는 것이다.

야구부에 입단하면 이름과 희망하는 포지션을 적어 내야 한다

계획성 있는 트레이닝이 중요!

물론 기본적인 시스템은 전작의 '석세스 모드'와 거의 같다. 여러가지 커맨드를 실행시켜 능력치를 조금씩 향상시키면 주변 사람들의 평판이 높아지게 된다. 주인공을 어떤 선수로 키우는 지는 플레이어의 뜻에 달려 있다. 하지만 계획성 있는 트레이닝으로 효율적인 '선수 키우기'를 실행할 필요가 있다.

이것은 투수를 키우는 화면

승리를 계속하게되면 '갑자원'에도 진출할 수 있다

사랑도, 야구도, 우정도!

이야기 중에 발생하는 이벤트도 고교생활을 잘 반영하는 것이다. 여고생인 매니저와의 사랑과 선배나, 후배, 친구들과의 고교생활이 코믹하게 재현될 예정이다. '프로야구' 시절과는 조금 색다른 맛이 느껴진다.

우와 이쁘다!

우측의 인물은 선배인 듯!

어라! 많이 보던 여자아이인데…

그래픽
캐릭터
흥미도
독창성

이달의 지각생

- 성우진/서울시 도봉구 창2동
- 김병욱/경남 진주시 상봉서동 상봉1 차아파트
- 이형도/서울시 종로구 동숭동 50-20
- 박병하/부산시 서구 남부민 3동 611-35
- 박대현/서울시 강동구 명1동 351-4
- 남윤성/서울시 은평구 불광2동 337-1
- 이종원/서울시 관악구 신림9동 현대아파트
- ???/서울시 동대문구 청량2동 2가 205번지

안녕하세요. 방방 뛰는 N64담당자 구구리입니다. 지난호에 '구걸이'로 나갔기 때문에 오해하실 분이 많으리라 봅니다. 날로 번창해가는 N64마을. 연말이라 N64반 학생들이 카드도 보내오고, 정말 즐거운 하루하루가 아닐 수 없습니다. 크리스마스 선물은 많이 받으셨나요. 우리 N64학생들은 이 구구리 누님을 위하여…. 호호호. 이제 N64도 자리를 잡게 된 것 같습니다. N64유저 여러분 힘내시고요. 희망찬 98년을 맞이합시다. 그럼 N64에 대한 이런저런 이야기를 해볼까요. 다들 모여봐요.

박치현/부산시 영도구 영선동 1가 49-1번지

안녕하세요? 구구리 선생님. 안녕? N64반 친구들. 전 이번달에 N64반에 새로 입학한 치현이라고 합니다. 얼마 전까지 차세대 게임기 구경이라곤 못해 본 저에게 엄청난 선물이 찾아들었습니다.
바로 N64! 그건 챔프에서 온 것이었죠. 6개월 동안 뭡나게 챔프점수를 모아 온 결실. 처음N64를 받은 순간 "이제 나도 차세대 게임기 유저다!"라고 소리쳤죠. 주머니 사정상 챔프로 간접체험만 하면서 "재미있겠다. 정말 하고싶구만, 와~~이거 정말 장난이 아니구먼"이란 말만 되풀이하던 저에게 날아온 N64는 어둠 속의 우레쉬, 사막 속의 이온음료, 추위 속의 손난로에 비유하고 싶을 정도입니다. 구구리 선생님! 전 이제 N64의 유저로서 N64반의 학생으로서 당당히 살아갈 것입니다. 마지막으로 한마디. 챔프 고맙습니다.
P. S 팩을 사려는데 가격을 보곤 "와~~이건 정말 장난이 아니구먼" 이란 말이 또 나오더군요.
역시 주머니 사정상 N64를 장식용으로?

호호호. 치현군은 어떻게 입학하기도 전에 자신이 N64반에 입학할 거라고 자신했나요. 정말 당돌하군요. 하기야 이 구구리도 치현군의 그런 모습에 반해 입학시키기는 했지만요. 차세대 게임기를 옆에서만 보다가 직접 자신의 손에 들어오니 느낌이 사뭇 다를 테죠. 제가 그 기분 알죠. 하지만 돈이 없어 소프트를 구입할 수 없다니 안타까운 현실이군요. 게다가 요즘은 환율도 높고, 이래저래 치현군에게는 불리한 상황만 생기고, N64가 눈앞에 있어도 그림의 떡과 다를 바가 없네요. 하지만 힘내세요. 쥐구멍에도 볕들 날 있다고, 좀 있으면 세뱃돈이 두둑히 들어올 테니까요. 파이팅.

문세훈/서울시 노원구 상계7동 한양 APT

안녕하세요 구구리누나. 저는 게임챔프에서 엄청난 실수를 2번이나 발견했습니다. 지난 게임챔프 9월호인가, 10월호인가에서 닌텐도64에 관한 글이 나오면서 위에 태극기와 성조기가 나왔었는데, 그때 태극마크가 틀리게 그려진 것을 보았습니다. 그러나 한번쯤은 그럴 수도 있다고 생각을 하고 그냥 참았습니다. 그러나 이번 1월호에서 또 그런 실수를 보고 참을 수가 없었습니다. 이번 게임파워 P268에 8용신전설에 대해 나오는데 그 위에 태극마크가 또 잘못되어 있습니다.
이번에는 모양은 잘 되어 있는데, 색깔이 바뀌어 있습니다. 해명 좀 해 주세요. 그리고 한가지 궁금한 건 N64로는 2D게임이 안 나오나요?

세훈군 대단하네요. 집중력과 관찰력이 매우 뛰어난 것 같아요. 그리고 나라사랑하는 마음까지 정말 존경스럽군요. 이 문제에 대해서는 저로서도 할말이 없습니다. 뭐라고 사과를 드려야 할지…, 죄송, 또 죄송. 이렇게 그림까지 그려가며 자세하게 설명해 주시고, 송구스럽네요. 다시 한번 죄송하다는 말씀드리고요. 앞으로 이런 일이 없도록 주의하겠습니다. 선생님도 잘못을 하면 학생들에게 혼이 나야 되요. 정말. 그리고 닌텐도64에도 2D게임이 나올 수 있죠. 하지만 게이머가 3D를 원하는지라 2D게임을 만드는 제작사는 보이지가 않는군요. 닌텐도에서 발매할 요시 스토리가 2.5D라는 어정쩡한 기준을 두고 있어서, 일단은 아직 2D게임은 없네요. 그럼, 이번과 같은 활약부탁드릴께요. 버그코너가 없어야겠죠?

손민섭/경남 창원시 반지동 대동 APT

전 커서 챔프에서 일하고 싶어요. 이유는 단 한가지 챔프와 게임을 밥먹는 것 보다, 좋아하기 때문이에요. 제가 게임기자가 되겠다고 부모님께 물어보니까, 쾌히 승낙을 하셨어요. 그리고 일본어를 배우라고 제게 권하더군요. 그래서 전 열심히 배웠어요. 그리고 약 6개월 후인 지금 웬만한 글자는 거의 읽고 쓸 줄 압니다. 거기에다 전 문장력도 그런 대로 괜찮다고 생각해요. 그리고 게임 경력은 7년입니다. 이 정도면 챔프에서 절 받아줄까요?
P. S 전 좀 특이한 종이(OMR카드)에다 썼습니다. 그 이유는 고정관념을 깨야 한다는 생각 때문입니다.

민섭군은 기자가 되는 것이 희망인가 보죠. 일단은 기자가 되려면 대학교는 가셔야 합니다.
어느 직업이든지 마찬가지죠. 기술직을 제외하면요. 일본어 실력도 상당한 수준이어야 하구요.
그렇다고 일본 사람처럼 되라는 건 아니고요, 일본어 구사능력이 그 정도 된다면 되는 거죠. 물론 국어는 잘 하셔야 하구요. 워드 사용도 필수겠죠. 일반적으로 글을 쓰는 것이 쉬운 일만은 아닙니다. 일단은 머리를 쓰는 일이기 때문에, 아시잖아요 머리 쓰는 일이 가장 어렵다는 것. 그리고 문장력 뿐만 아니라 맞춤법도 잘 알아야 합니다. 또, 스트레스를 많이 받고 육체적 고통도 따르기 때문에(수면 부족) 잘 생각하셔야 할 겁니다. 기자가 그렇게 만만한 직업은 아니라는 것. 백문이 불여일견. 말보단 한번 보세요. 그런 후에 생각해서도 늦지는 않을 거에요. 그럼 공부 열심히 하시구요, 몸 건강하세요. 그리고 일본어 실력을 신장시키기 위해서는 가장 좋은 방법이 보고 듣는 것입니다. 만화라든지 도움되니 자주 접해보세요. 도움이 될거에요.

변효성/전주시 완산구 고사동 1가 464-1번지

저는 모든 게임을 사랑하는(차세대기에 한해서) 중학교 2학년의 학생입니다. 지금 아주 비장한 각오를 하고 있습니다. PS와 함께 지낸 지 어언 5달…. 모든 게임을 사랑하는 저로선 SS를 하지 않고는 못 배기겠더군요. 그래서 PS를 팔았습니다. 물론 SS를 사기 위해서죠. 그렇게 해서 마련된 돈이 18만원. '통신으로 구입하면 충분히 살 수 있는 돈이야. 이제 나도 SS유저가 되는구나'. 이런 생각에 빠져서 돈을 세고 있는데, 할머니께서 "어이구 잘됐다. 그 돈으로 수업료나 내지" 라는 한마디를 던지시고는 할머니께선 제 눈물을 뒤로한 채 13만원씩이나 가져가셨습니다. 허무한 마음을 안고 저는 5만원에 미니컴보이를 친구에게 샀습니다. 지금은 차마 눈뜨고는 볼 수 없는 미니컴보이 그래픽을 보며 놀고 있습니다. 차세대기에서 미니컴보이로 바뀌는 거 순식간이더군요.

이런 엄청난 변화군요. 차세대기에 한해서 모든 게임을 사랑하는 효성군이 미니컴보이를 하다니! 이제 SS는 물 건너 간 건가요. 아님 다시 허리띠를 졸라매고 돈을 모으시나요. 호호. 어찌 되었든 할머니 덕에 효성군은 우리 N64반의 학생이 되었네요. 이거 할머니에게 감사를 드려야 하나요? 하지만 그 돈이 효성군 수업료로 쓰였으니 할 말은 없네요. 이젠 다른 게임기도, 꼭 차세대기가 아니더라도 사랑하는 법, 그리고 재미있게 하는 법을 배울 때가 온 것입니다. 효성군 차세대기가 아닌 GB나 MD, SFC의 게임도 즐길 수 있는, 사랑할 수 있는 게이머가 되었으면 하는 게 구구리 누님의 바램입니다. 그럼 게임 재미있게 즐기세요.

최태림/대전시 동구 신안동 223-5

안녕하세요. 구구리님. 제가 워낙 게임을 좋아하다 보니, 주위의 친구들은 저를 보면 항상 "너 아직도 게임하고 노니?" 라고 하면서 놀려대곤 해요. (쯧쯧…, 불쌍한 녀석)
구구리님! 제가 게임하기에는 너무 늙었나요? 이제 겨우 26살인데…. 초등학교 2학년때부터 게임을 시작한 저에게 주위의 시선들은 점으로 따갑습니다. 그런데 이게 웬일입니까? 그렇게 구박만 하던 친구들이 하루는 저희 집에 놀러와서는 제가 즐겨하던 초공간 나이트 프로야구를 본 순간 360도 돌아서 조이스틱을 쥐더니 집에 갈 생각은 안하고 T.V앞에서 일어나질 않더군요. 조이스틱이 두 개뿐이어서 전 옆에서 즐기만 했어요. 한참 후에 친구들이 저에게 내던진 한마디 "친구야, 게임기 한달 만 빌려주라. 얼마 주고 샀니? 나도 월급 타면 사야지."
그후로 우린 사이좋게 팩을 빌려가며 놀고 있습니다.
추신 : 아무리 N64게임이 적더라도 97년 12월호에는 공략기사가 하나도 없어서 약간은 섭섭했어요. 물스나 새턴은 3~4개씩 공략기사를 실으면서…, 매달 2~3개씩은 꼭 실어주세요!

안녕일씨는 26세세요. 우와 대단하시네요. 대부분의 게이머가 23살을 전후로 게임에 흥미를 잃게 되는데…, 하지만 게임에 있어 정년이 없습니다. 남녀 노소 누구나가 즐겨하는 것이 게임 아닙니까요. 친구들도 광일씨를 보고 처음에는 게임을 외면하는 식으로 반응했지만 게임을 접하는 그 순간부터 태도가 바뀌었잖아요. 게임도 하나의 기호식품처럼 보시면 될 거에요. 그렇다고 먹는 것은 아니에요. 누구나 하고 싶으면 하는 것이고, 싫으면 그만이니까요. 그리고 공략에 관한 것은 N64용 게임이 적은 것은 사실입니다. 또하나 매달 발매되는 게임의 수도 매우 적습니다 어느 달은 안나오는 달도 있으니, 그리고 소프트 가격이 워낙 비싸다 보니 그만큼 공략 수가 적은 것입니다. 어쨌든 최선을 다하겠습니다. 앞으로도 챔프 많이 사랑해 주시고요, 게임 즐겁게 하세요.

출 석 표

21. 박 치현	22. 문 세훈	23. 손 민섭
24. 변 효성	25. 최 태림	

구구리의 챔프학년 N64반 응모요령

기종별로 사연을 보내주시면 챔프 명인들과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 N64반의 출석부에서 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1000점을 드립니다

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 N64반 앞 우 121-160

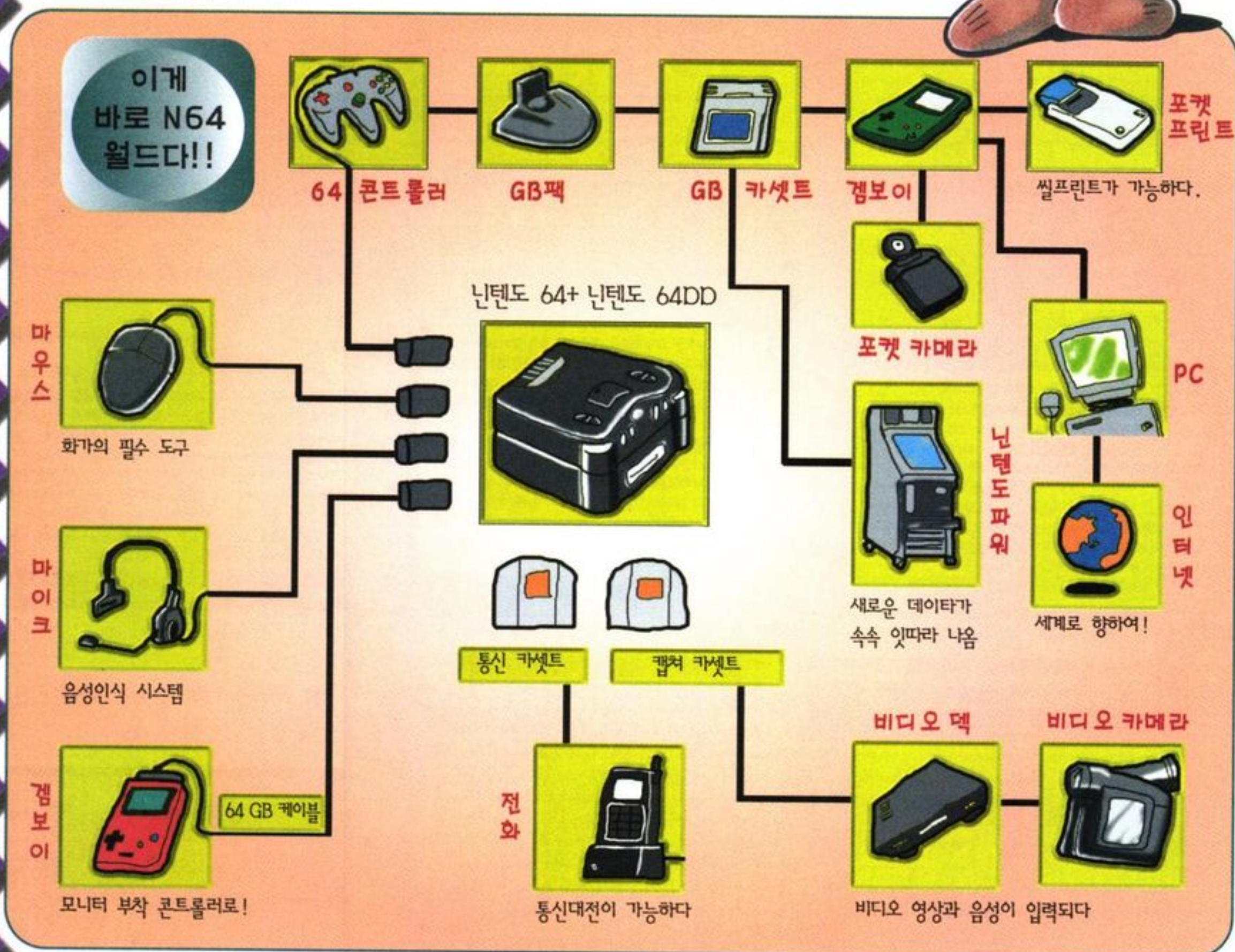
마감일
매월 20일까지

MANIA ZONE

고리에 고리를 물고 번져가는 N64월드!!

N64는 끝없는 무한한 세계

N64가 진화해 가는 하드라고 하는 것은 게임 유저라면 다 알고 있을 것이다. 하지만 몇번 소개한 것만으로 N64를 판단하기에는 너무 이르다. 이말은 N64에 이어지는 것이 64DD만이 아니라는 것이 정식으로 판명되었다. 겜보이를 비롯해 비디오, 마이크 등 다채로운 기기들이 연결되고 있다. 이것이야말로 "게임의 질적 전환"을 노리는 닌텐도의 첫걸음이 본격적으로 시동을 걸었다고 해도 지나치지 않다.

이제부터 N64 월드는 과연 어떻게 연을 맺고 있는지 한눈에 알아보기 쉽게 그림을 첨부하여 설명한다.

닌텐도 스페이스 월드 97에서 공개되었던 「N64 월드」의 전모가 바로 위의 그림이다. 이것으로 N64와 64DD를 중심으로 여러가지 기기를 연결해 게임을 즐긴다는 것을 한눈에 파악할 수 있으리라 본다. 물론 N64와 포켓 카메라는 아직 직접적으로는 연결되어져 있지는 않지만 그럴 가능성이 전혀 없는 것만도 아니다. 앞으로는 반드시 64DD의 데이타를 포켓 프린트로 프린트할 수 있게 될 것이다. 게다가 닌텐도 파워와 인터넷으로 부터 새로운 데이타 등이 입수 가능하게 되면 누구라도 「포케몬」의 유저처럼 추가 데이타를 손쉽게 입수할 수 있게 될지도 모른다. 이것만으로도 앞으로의 플레이 방식은 N64를 중심으로 한 네트워크에서 반드시 무한대로 넓혀져 갈 것이라는 걸 알 수 있다.

계속해서 뻗어가는 N64월드!!

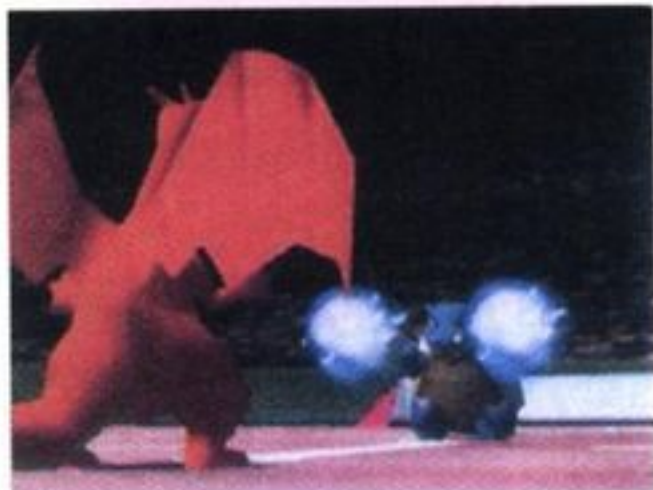
겜보이와 연결시킨다!

N64의 콘트롤러에 64GB 팩을 세트하기 전 장면

N64의 콘트롤러에 64GB 팩을 세트한 장면

이것이 GB와 N64를 연결하는 환상의 시스템인 64GB 팩이다!!

이 시스템을 사용하면 전혀 상상외의 새로운 게임이 태어난다는 것을 알려나....

게다가 이 소프트는 64DD전용이다.

대응 제 1탄은 포켓몬스터 GM

마이크를 연결시킨다!

멋지게 성공시킨 음성단자 시스템(가칭)이다.

이것은「캡쳐 카셋트(가칭)」으로 실제로 피카츄와 이야기하기 위한 시스템이다. 정확하게는 "음성인식 시스템(가칭)"이라고 하지만 더 쉽게 말하자면 마이크와 N64가 연결된 것이라고 생각해도 좋다. 어쨌든 이것을 사용하면 자동채점 기능이 부착되어 있는 가라오케라든가 콧노래만으로도 작곡이 가능한 소프트 등도 현실 가능. 하지만 만약에 어머니가「게임을 해도 좋아」라고 목소리를 입력하지 않으면 게임을 즐길 수 없기 때문에 이런 경우는 큰일이다. 덧붙여 말하면 이 시스템의 발안은 엄브랠러. 닌텐도의 기술 서포트(후원)로 실현한 것이다.

대응하는 것은「피카츄 겐키데츄(가칭)」이다.

비디오와 카메라를 연결시킨다!

비디오와 비디오 카메라는 이「캡쳐 카셋트(가칭)」를 사용해 N64와 접속. 대용량의 64DD를 사용하면 비디오 화면과 음성을 보존하는 게 가능하다.

PC에서는 잘 알려진 기능이긴 하지만 보존한 화면 등을 다른 게임에 사용 가능한 것이 "제품군 구상"의 눈부시게 뛰어난 점.

비디오 단자가 붙어 있는「캡쳐 카셋트(가칭)」이다.

I LOVE 포켓몬 포켓몬 영화계에 진출!

98년 여름방학에 맞춰「포켓몬」의 극장판이 공개될 예정이다.

「금·은」의 수수께끼를 탐색하는「뮤츠의 역습」과「피카츄의 여름방학」 2작품이 공개된다.

나레이션에는 사토우 아이코, 엔딩 테마로는 고바야시 요시코를 기용하고 있다.

너무나 귀엽고 깜찍한 우리의 영원한 친구 포켓몬과 뮤의 극장에서의 대활약이 기대된다. 절대 놓치지 마라!

ARCADE

팀배틀 소식통

이번달 '팀배틀 소식통'은 지난 12월 20일과 21일 양일간에 걸쳐서 개최되었던 '철권3 대회' 소식을 전하기로 한다. 이번으로 3회째를 맞는 철권대회의 기획과 총진행을 담당한 T.H.G팀은 이번대회에서도 어김없이 대회의 우승을 낚아채는 저력을 나타냈다.

제3회 「철권3」 팀배틀 대회

일본 남코와 게임챔프, 자유시간의 후원으로 열린 이번 대회의 참가팀은 접수된 팀만(챔프와 PC통신) 130여팀에 달하는 국내 철권대회로서는 최대의 규모였다. 대회 당일 시합에 임한 팀은 모두 100여개의 팀으로 점차 확산되어 가는 팀배틀의 열기를 잘 반영해 주는 대회였다.

예선전. 선수들로 인산인해를 이루었다

특히 이번대회는 지방팀의 참가가 두드러져서 목포, 광주, 부산, 마산, 대구, 대전 등 전국대회라고 할 수 있을만큼 전국 각지의 배틀팀이 참가하였다. 또한 그에 맞게 상품 역시 플스 3대와 미니 컴보이 3대, 남코의 기념품 등 상품의 규모도 여느 팀배틀 대회에서도 유례없는 값진 것들이였다.

대회의 운영은 우선 1차예선을 토너먼트로 치루고 1차예선을 통과한 팀이 2차예선을 리그전으로 승부를 가리는 방식으로 진행되었다. 물론 2차예선에서 아깝게 떨어진 팀은 패자부활전에 참가할 수 있는 히든카드가 제공되었다.

그래서 가려진 본선팀은 21개팀. 1차예선에서 가장 아쉬웠던 팀은 '대전연합팀'으로 3팀이 참가하였으나 아쉽게도 모두 탈락하는 불운

박카스팀 등 전라도 지방 팀

을 겪어야했다. 아마도 대회 당일날 올라온 피로가 미처 풀리지 않았고 통제에 적응을 하지 못한 것이 패인으로 작용한 듯하다.

본선21개팀의 치열한 접전

본선은 다음날인 21일 치루어졌

6위를 차지한 무인지경팀

는데 3팀이 1개조로 각각 7개조의 1등이 선발되어서 최종적으로 7강을 겨루는 가장 험난한 대목이였다. 물론 모든 팀들이 모두 최선을 다하여서 시합을 치루었는데 그 모

배틀대회 운영에 많은 도움을 준 도우미(?)분들

습은 마치 전쟁터의 군인들의 모습 바로 그자체였던 것같았다. 순간적으로 시비가 엇갈리면서 울려퍼지는 환호와 아쉬움의 목소리들은 보는 이로 하여금 손에 땀을 쥐게 하는 명장면들이 속속 연출되면서 대회는 절정에 이르렀다.

본선에 오른 21개팀의 명단은

이렇게 험난한 과정을 거쳐 7강에 오른 팀은 팬텀ACE, 무인지경A, 오버킬A, 디저픽, 박카스A, T.H.G.(A), 그리고 부전승의 박카스 Z였다. 이후 공개추첨을 통해서 팀들의 대전표가 정해졌는데 공개추첨되는 팀명이 호명될 때에도 많은 시비가 엇갈렸다. 서로 강팀과 대전이 되지 않기를 바라는 마음에 모두가 추첨을 지켜보면서 상대팀을 짧은 시간에 분석하느라 분주한 모습들이였다.

4위를 차지한 박카스Z팀

우승 후보였으나 아깝게 5위에 그친 박카스A팀

본선에 오른 21개팀의 명단

박카스Z, 작은도끼C, I.T.M, 보너스게즈, 팬텀 ACE, T.H.G.(B), 런즐레, 무인지경(A), 쇄주먹, T.H.G쥬니어, 박카스(A), R.O.C.K, H.L.X, T.H.G(A), 작은도끼(B), S.A.M 1, 오버킬(A), 디저픽, 일병통행(A), 극초하수 등이다.

T.H.G VS 박카스

3위에 입상한 디져퍽팀

마지막 4강을 가리는 시합에서는 이번 대회의 하이라이트라고 할 수 있는 명장면이 연출되었는데 모두가 관심을 가지고 지켜본 시합은 바로 T.H.G팀과 박카스팀의 시합이였다. 30선승제로 치루어진 이번 4강의 시합은 마치 결승전을 치루는 시합과 같았다. 특히 박카스팀은 전남팀으로 최고의 실력을 자랑하면서 이번 대회의 우승을 바라보는 강력한 팀이였다.

전반전은 예상외로 T.H.G팀의 고전이였다. 스코어가 13대 4로 몰릴 정도로 박카스팀이 승기를 잡아가는 듯했다. 모든 사람이 보기에도 박카스팀의 우승이 확정되는 것 같았다.

2등으로 PS를 상품으로 받은 팬텀팀

그러나 곧이어서 T.H.G팀의 반격이 시작되었다. 승수는 점점 좁혀졌다. 놀랍게도 15대 14로 전반을 역전하면서 후반으로 진입하였다. 또다시 박카스팀의 선전이 이루어지면서 막상막하의 접전이 되었다. 결국 30대 27의 근소한 차이로 T.H.G가 박카스팀을 역전하면서 힘겹게 4강에 진입할 수가 있었다. 같은시간에 이루어진 다른 시합에서는 팬텀이 강력한 무인지경팀을 누르고 4강에 합류하였고 오버킬팀과 디져퍽팀의 대전은 디져퍽팀의 승리로 끝났으며 마지막 한팀은 추첨시 부전승으로 올라온 박카스 Z팀으로 마침내 4강이 가려졌다.

T.H.G팀, 철권의 최강자로 등극

이 4팀은 각각 서로 리그전을 펼친 결과 팬텀이 2승 그리고 T.H.G가 2승으로 실상 모든 리그를 마치기 전에 이미 4팀 중 각각 2승과 2패팀으로 갈리는 바람에 바로 순위 결정전으로 이어지게 되었다. 한쪽에서는 5.6.7위전을, 다른 한쪽에서는 1.2.3.4위전이 치루었는데 상위권팀에 모든 인원이 관전하는 바람에 다른팀 순위전은 유례없이 썰렁한 분위기가 연출되면서 대회 운영의 아쉬움이 남기도 했다.

이번대회 우승팀, T.H.G

대회 주최자인 T.H.G 팀장

모두들 관심을 가지고 지켜본 팬텀과 T.H.G팀은 철권2부터 라이벌팀으로 벌써 몇번째 결승에서 만나는 경험을 가지고 있는 팀들이었다. 서로를 잘아는 팀끼리 벌어지는 결승시합은 대단했다. 양팀의 응원부대의 응원전 역시 만만치 않았다. 그러나 처음부터 기선을 잡기 시작한 T.H.G팀은 근소한 차이를 그대로 유지하면서 게임을 이끌어나가서 결국 '3회 대회'의 패권을 차지하게 되었다. 브라이언과 레이, 그리고 진을 내세운 팬텀팀은 진과 혜이하치와 레이를 내세운 T.H.G에게 승리를 내어주고 못내아쉬운 표정을 감추지 못했다.

한편 이번대회에서 박카스팀은 대회 운영진을 위해 콜라 1박스를 사다 전해주는 정감있는 모습을 보여 주어 많은이들의 모범을 보이면서 7강에 2팀이 모두 진출하는 쾌거를 이루었다. 필자의 경우 역시 박카스A팀과 우승한 T.H.G팀의 시합이 오히려 결승전 시합보다 기억에 남았다. 그만큼 박카스팀은 강했다. 7강중에 전남팀이 모두 3팀이나 올라온 것만 보더라도 지방팀 중에 얼마나 강한팀들이 많은지 새삼 느낄 수 있는 대회였다.

순위	팀
1등	T.H.G
2등	팬텀 ACE
3등	디져퍽
4등	박카스Z
5등	박카스A
6등	무인지경 A
7등	오버킬 A

대회를 마치고...

대회중에 많은 사람들이 붐비는 바람에 대회장은 마치 여름을 방불케할 정도로 그 열기는 상당했다. 또한 여성팀원이 참가한 팀도 눈에 띄여서 많은 팀의 부러움을 사기도 했다. 대회중에 가장 많은 인원을 동원한 무인지경팀은 이제 그 명성(?)을 작은토끼팀에게 내주어야 할 것같다. 작은도끼팀은 모두 F팀까지 출전시키면서 대회 중에 가장 많은 선수를 보낸 팀으로 기록 되었다.

이번대회에 게임챔프를 보고 참가한 팀이 몇팀이 있었는데 아쉽게도 모두 예선을 넘기지 못하고 물러서야만 했다. 한편 기념품으로 제작된 '철권 배틀 대회'의 로고가 새겨진 세라믹 펜을 모든 참가자에게 나누어 주어 좋은 성적을 내지못한 팀은 그것으로 아쉬움을 달래야 했다.

강한팀은 많다. 언제까지 T.H.G팀이 철권의 자리를 지킬 수 있을 것인가? 앞으로 열리는 대회에는 어느팀이 우승할 것이라고 장담할 수 없을것 같다. 그만큼 철권팀들의 실력은 상당했다. 큰 대회라서 자신의 실력을 모두 발휘하지 못하고 물러난 팀들도 상당이 많았다. 시합중에 긴장을 해서인지 보통 손쉽게 사용하던 연계기도 실수를 하는 등의 모습도 많이 눈에 띄였다.

역시 팀배틀에 많은 경험이 있었던 팀들은 시합중 안정된 플레이를 보여 주었으며 그렇지 않은 팀과의 선명한 대조를 보여 평소에 이루어지는 배틀이 얼마나 큰 비중을 차지하는 지를 잘 보여주었던 대회였다고 할 수 있다.

대회를 마치고 벌써부터 앞으로 열릴 대회의 날자를 묻는 등의 열성팀들이 많았는데 T.H.G팀 역시 지금부터 지옥훈련에 돌입하겠다고 다짐했다. 마지막으로 챔프 독자들도 팀배틀에 관심을 가지고 한번쯤 참여하는 것은 어떨까하고 권해본다.

완성버전 필살기 대공개

패왕전설 64

너무 길게 기다렸던 패왕전설 64의 모습이 완성되었다. 월하의 검사와 같이 심의 진행중이며 기다리는 SNK의 매니어는 1월 중순이면 플레이 가능하게 될 것이다. 한편 유통 관련업자인 빅에이에서는 보드 가격이 비싼 관계로 전국에 골고루 배치되기에는 무리가 있을 거라고 한다.

■ 제작사: SNK ■ 장 르: 빅에이 ■ 발매일: 1월중순 발매 예정 ■ 발매가 : 플레이 요금 미정

카자마 카즈키

검질	기술명	커맨드
수라	부동격	↓↘→ A(약) OR B(강)
	대폭살	→ ↓↘ A(약) OR B(강)
	화염 되돌리기	대미지 중에 A + B
	화염격	← ↓↙ B
	재염	← ↓↙ A
	대염상	분노 MAX시 →↘↓↙← A + B
나찰	부동격	↓↘→ A(약) OR B(강)
	염멸	→ ↓↘ A(약) OR B(강)
	화염격	← ↓↙ B
	육도열화	(평상시)→↓↘A · B · → ↓↘ B (각성시파생)
	염사각성	↓ ↓ A + B
	대염상분노	MAX시 →↘↓↙ ← A + B

키바가미 겐주로

검질	기술명	커맨드
수라	광익도	→↓↘B
	수 앵화참	↓↙↘A
	삼연살아	↓↘→B
	삼연살각	삼연살각중 ↓↘→B
	삼연살린	삼연살각중 ↓↘→B
	양도	↓↘→C
	오광참	MAX ←→↘↓A+B
나찰	백귀살	↓↙←→B
	자모	←↓↙A
	잡아돌리기	↓↘→C
	반격 상단	←B+C
	찰	반격 중단 ↙B+C
	아신돌	←→A+B
	오광참	MAX ←→↓↘A+B

다치바나 우쿄

검질	기술명	커맨드
수라	비검 사사메유키	↓↙ ← A
	비검 사사메유키	↓↙ ← D
	비검 제비돌리기	공중에서 ↓↘ → B
	비검 용도	↓↘→ B
	비검 천상의 준비	→↘↓↙ ← C
	비검 천풍	→↘↓↙ ← A
	비검 상풍	→↘↓↙ ← B
	비검 비연십인	←→↘↓ A + B
나찰	비검 사사메유키	↓↙ ← A
	비검 사사메유키	↓↙ ← B
	비검 제비돌리기	공중에서 ↓↘ → B
	운작(히바리)	↓↘ → B
	권운 갑형	← B + C
	권운 을형	↙ B + C
	권운 병형	↓ B + C
	몽상진파	← ↓↙ A
	비연십인	←→↘↓ A + B

핫도리 한조

검질	기술명	커맨드
수라	열풍수리검(지상)	↓↘→ A
	열풍수리검(공중)	공중에서 ↓↘→ A
	인법 영분신	→←↙↓↘→A나B
	인법 폭염용	↓↙←A
	인법 공선천무	→↘↓↙←A
	인법 공선 지참	→↘↓↙←B
	인법 폭염미록숨기	→↓↘B
	인법 폭염진	↓↙←C
	인법 영무	↓↓B+C
	난열풍수리검	MAX ↓↘→A+B
나찰	열풍수리검(지상)	↓↘→A
	열풍수리검(공중)	공중에서 ↓↘→A
	인법 영분신	→←↙↓↘→A나B
	인법 정음	↓↓ A
	인법 원무	← ↓↘A나B나C나D
	인법 폭운	대미지동작중 B+C
	모즈떨어뜨리기	→↓↘C
	진 모즈떨어뜨리기	MAX→↓↘A+B
	벌	←↙↓↘→C
	뇌	→↘↓↙ ←C
	쇄	←C
	린	상대가 엎드려있을 때에↓C
	표	상대가 엎드려있을 때에 ↓↘→C
	련	하단타격중에 B+C, A, D
	명	상대가 다운중에 ↘C 「뢰」중에 D, C, B, A
	옥	상대가 다운중에 ↙C 「뢰」중에 A+B, C+D, B+C
	인	→→C(히트하면 발동)
	하	↗C(히트하면 발동)
	상단타격	←B+C
	중단타격	↙B+C
	하단타격	↓B+C

나코루루

검질	기술명	커맨드
수라	카무이 림세	←↓↙A
	레라 오 치키리	→↓↘C
	안누 무츠베	←↓↙A
	레라 무츠베	←↓↙B
	시치카프 에투	↓↘→A
	시치카프 아무	↓↘→B
	일스카 야토로리세	MAX ↓↘→A+B
나찰	카무이 림세	←↓↙ A
	레라 오 치키리	→↓↘ C
	안누 무츠베	←↓↙A
	레라 무츠베	←↓↙B
	질주 유저흉격도	↓↘→C
	카무이 시키테	↓↘→A
	일스카 카무이 시키테	MAX ↓↘→A+B

리무루루

검질	기술명	커맨드
수라	텔케 폰 온카미쿨	↓ C
	루프시 크아레	↓↘ → A (+A)
	콘루 논노	→↓↘ B
	루프시 테크문	→↘↓↙←C
	우픈 오프	↓↘ → B
	콘루 시럴 점프중에	↓ ↓ A
	에픈 키네 콘루	↓ ↓ A + B
	루프시 카무이 에무시	분노 MAX시 ↓↘ → A + B
나찰	텔케 폰 온커미쿨	↓ C
	루프시 카무이 웨이산페쿨	대쉬중에 A + B
	루프시 크아레	↓↘→ A
	콘루 메무	↓↙← A
	카무이 시토우키	↓↘→ B
	콘루 시랄 점프중에	↓ ↓ A
	루프시 토움	↓ ↓ A + B
	루프시 카무이 에무시	분노 MAX시 ↓↘→ A + B

갈포드

검질	기술명	커맨드
수라	레프리카 어택	→↘↓↙← A OR B
	샤드코피	→←↙↓↘ → A OR B
	래슈도그	↓↘→ A
	머신건도그	↓↘→ B
	레프리카도그	↓↙← A
	오퍼 헤독래쉬	↓↙← B
	스트라이크 도그	↓↘→ C
	메가 스트라이크 도그	분노 MAX시 ↓↘ → A + B
나찰	레프리카 어택	→↘↓↙← A OR B
	셔드코피	→←↙↓↘ → A OR B
	프라즈마 블레드	↓↘→ A
	플라즈마 브레이크	→↓↘ B
	플라즈마 팩트	↓ ↓ B + CB:
	스트라이크 헤즈	→↓↘ C
	라이트닝 슬래쉬	↓↘→ B
	라이트닝 스트라이크스리	분노 MAX시 ↓↘→ A + B

시키

검질	기술명	커맨드
수라	이슬 떨치기	↓↘ → A(이동중, C로 긴급정지 가능) (이동중, A로 긴급정지 베기)
	천포륜 · 양	→↓↘ B
	수도	← C
	황선 떨어뜨리기	→↓↘ C
	공화 · 아	↗A
	공화 · 우	↖A
	연화무	↓↘→ C
	승화	어깨를 붙잡혔을 때 A
	산화	어깨를 붙잡혔을 때 B
	하쵸	어깨를 붙잡혔을 때 레버만
	천마파순	분노 MAX시 →↓↘ A + B
나찰	시라	→↓↘ B
	찰나	↓↙← A or B or C or D or A + C or B + C or A + D or B + D
	무우화	←↓↙ C
	무명	→↓↘ B
	전법륜	↓↘→ A
	색주	↓↘→ C
	공화 · 아	↗A
	공화 · 우	↖A
	무상	←↓↙ C
	활반	분노 MAX시 →↓↘ A + B

하오마루

검질	기술명	커맨드
수라	고월참	→↓↘B
	선풍열참	↓↘→ B
	열진참	←↓↙A
	열진참	←↓↙B
	십풍	←B+C
	천패봉신참	怒 MAX시 ←→↘↓A+B
나찰	고월참	→↓↘B
	강파	→↓↘A
	선풍파	↓↘→ A
	연환강파	주병이 무너진 상태에서↓↙←A
	천패봉신참	MAX시에 ←→↘↓ A+B

카자마 소케츠

검질	기술명	커맨드
수라	유월	↓↘→ A(약) OR B(강)
	월광	→↓↘A(약) OR B(강)
	달숨기	↓↙← A OR B OR C
	사월공중에서	↓↙← C
	초환	←↓↙ B
	물꽃 피우기	대미지 중에 A + B
	월승 수주파	분노 MAX시 →↘↓↙← A + B
나찰	월윤파(지)	↓↘→ A(약) OR B(강)
	월윤파(공)	공중에서↓↘→ A(약) OR B(강)
	연화수무	(평상시)→↘↓ A · B · →↓↘ B (각성시파생)
	사월	공중에서 ↓↙← C
	수사각성	↓ ↓ A + B
	월승수주파	분노 MAX시 →↘↓↙←A + B

아큐한마

검질	기술명	커맨드
수라	철쇄환	무기에 구슬이 들어있을 때 ↓↘→ A
	구슬넣기	무기에 구슬이 들어있지 않을 때 ↓↘→ A
	리류생유 치지도	← B + C
	들어올려 던지기	→↓↘ C
	던저 올리기	↘↘C
	큰 바깥 베기	→ C
	잡아던지기	↙ C
	산람	←↙↓↘ → C
	리류생유 살생 사지파환 고정	상대를 내던지는 중에 ←↙↓↘→ C
	리류생유 살생 분쇄대낙하	상대를 내던지는 중에 →↘↓↙← C
	리류생유 완타원심투	→→ C
	철쇄연곅환	분노 MAX시 ↓↘→ A + B
나찰	철쇄환	무기에 구슬이 들어있을 때 ↓↘→ A
	구슬 넣기	무기에 구슬이 들어있지 않을 때 ↓↘→ A
	리류생유 치지도	← B + C
	들어올려 던지기	→↓↘ C
	리류생유 진옥	→→ B
	리류생유 만압파	←↙↓↘ → B
	리류생유 천통	「역통」중 →↓↘ B로 대쉬, 바로 밑에서 B로 정지 · 준비. 히트후 쫓아가 치기 A
	리류생유 역랑	↘↘ C
	리류생유 회전통신	←↙↓ + B
	활무연격	준비~준비중 B눌렀다가 떼기 → 전 이동 OR 후이동 or G안이동 or ↓바로 앞 이동 or D 정지준비 중 B 놓기 = 발동. 발동이 되면 A로 상단, B로 중단 (A, B버튼은 연타가능).
	풍림화산	분노 MAX시 ↓↘→ A + B

ARCADE

캐릭터별 최종확정 필살기 공개

월화의 검사

월화의 검사는 이미 일본에서는 발매된 상태지만 우리나라에서는 아직 조금 더 기다려야 할 것이다. 하지만 게임은 이미 완성된 상태이므로 얼마 후면 SNK의 초 기대작인 「월화의 검사」를 만나 볼 수 있을 것이다.

■ 제작사: SNK ■ 장 르: 격투 액션 ■ 발매일 : 발매중

레벨 업 포인트

우선 이 게임은 SNK의 시리즈물이 아니기 때문이며 완전히 격투 방법이 달라진 상태이지만 이번호에는 승률과 직결되는 포인트를 중심으로 마스터해 보기로 하자.

튕기기 사용

상대가 뛰어 오르면 튕기기 기술을 사용해 보자

튕기기는 강력한 방어 수단이다. 튕기기를 입력했을 때에는 상대의 공격을 튕기기 어렵지만 타이밍을 맞추면 강력한 연계 속에도 비집고 들어가 반격할 수 있다.

튕기기를 유효하게 사용하기 위해서는 상대의 움직임을 잘 관찰해서 상대의 사고를 읽는 것이 중요하다. 초보적인 것으로는 상대가 뛰어오르면 튕기기 기술을 사용하는 것이다. 이것만으로도 충분히 전세는 바뀔 것이다.

상대의 튕기기 기술에 대해서는 처음에는 던지기를 사용하고 앞서 말한 대공 튕기기에는 던지기 기술이 유효하다.

대쉬 던지기

대쉬한 다음 가드 방향으로 레버를 눌러 던지기를 하자.

보통 대쉬한 다음 레버를 앞으로 당겨서 대쉬 던지기를 노리면 던지기가 되지 않고 선 채로 크게 베는 자세를 취한다. 그러나 대쉬로 가까이 가서 던지기 자세로 레버를 가드 방향으로 제치면 대쉬 던지기를 할 수 있다. 소위 원조 샘스피 던지기다.

대쉬한 다음 각종 점프

대쉬 대점프

대쉬한 다음 레버를 앞쪽의 상방향으로 비스듬히 오랫동안 누르면 가장 큰 점프를 할 수 있다. 오르기 공격을 막은 다음 그대로 큰 점프로 이탈할 수 있다.

먼 거리에서 날아들어 공격할 때도 잘 쓰이는 점프. 일격 이탈에 효과 만점

대쉬 중점프

대쉬한 다음 레버를 앞쪽 상방향으로 비스듬히 잠깐 입력하면 대쉬 큰점프보다 조금 작은 점프를 할 수 있다. 자주 사용되는 대쉬 점프.

대쉬 소점프

대쉬한 다음 레버를 뒤로 비스듬히 상방향으로 잠깐 누르면 보통 때의 소점프를, 대쉬한 다음 직접 갈 수가 있다.

이 점프는 상당히 강력해서 오르기 공격을 내어 웅크림 가드를 무너뜨리거나 밑으로 공격을 해 젖혀 막거나, 던지기가 어려워지는 등의 다양한 방어를 할 수 있다. 잘 사용하면 오르기로 공격을 막은 후 상대의 머리 위로 떨어질 수 있기 때문에 상대는 대응하기 어렵게 된다.

화직 점프는 공중 가드에도 떨어지는 경우가 많다

대쉬 중점프는 대점프 대신 사용하기도 한다

위험이 적은 대쉬 백점프. 그렇지만 실패해서 대쉬 소점프가 되는 경우도 있다

대쉬 회전점프

대쉬한 다음 레버를 위로 오랫동안 계속 누르고 있으면 화직 점프를 할 수 있게 된다. 오르기 공격을 막기 위해 사용하면 위험도는 높다.

대쉬 회직점프

대쉬한 다음 레버를 위로 잠깐 누르면 대쉬한 다음 화직 소점프할 수 있게 된다. 이것도 오르기 공격을 막기 위해서 사용하면 위험하지만 화직 점프로 공중 가드하면서 상황을 보려 하면 안성맞춤.

화직 소점프를 하는 적은 튕기기로 응한다. 상태를 본 후 기술을 내도 된다

캐릭터별 분석

카에데

카에데는 "각성(　　)"이라는 다른 캐릭터에게는 없는 특수한 요소를 갖고 있다. 보통 때에는 화살을 얌전하게 사용하는 보통 캐릭터지만 각성함으로써 굉장한 파워 업할 수 있다.

단, 각성하기 위해서는 일정한 조건이 필요하고(게이지가 MAX이거나 체력 점멸) 게다가 각성 중에는 '자동적으로 체력이 감소한다'는 엄격한 페널티가 있다.

그러므로 각성하는 것이 좋은지 하지 않는 것이 좋은지 쌍방의 성능을 완전 기술표를 보고 비교하도록 하자.

카에데(각성전) 커맨드 표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	일도.질풍	↓↘→ + A or B
	일도.공아	→↓↘ + A or B
	(추가)	(강 1발 히트 후) →↓↘ + B
	일도.연인참	↓↙← + A or B(연속 3회 입력)
	일도.람토	(접근)←↙↓→ + C
초	활심.복용	↓↙←↙→ + AB
잠	활심.향습	↓↙←↙→ B

특수입력기

	기술명	커맨드
	일도.속풍	↓↙← + C
	일도.뇌정	(공중 접근)↑이외 + B
	각성	BCD동시 누르기

카에데(각성후) 커맨드 표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	신명.질풍	↓↘→ + A or B
	신명.공아	→↓↘ + A or B
	(추가)	(강 1발 히트 후) →↓↘ + B
	신명.연인참	↓↙← + A or B(연속 3회 입력)
	신명.람토	(접근)←↙↓↘→ + C
초	활심.복용	↓↙←↙→ + AB
초	활심.각용	↓↘→↓↙← + AB
잠	활심.향용	↓↙←↙→ + B
잠	활심.창용	↓↘→↓↙← + B

특수입력기

	기술명	커맨드
	일도 속풍	↓↙← + C
	일도 뇌정	(공중접근)8 이외 + B

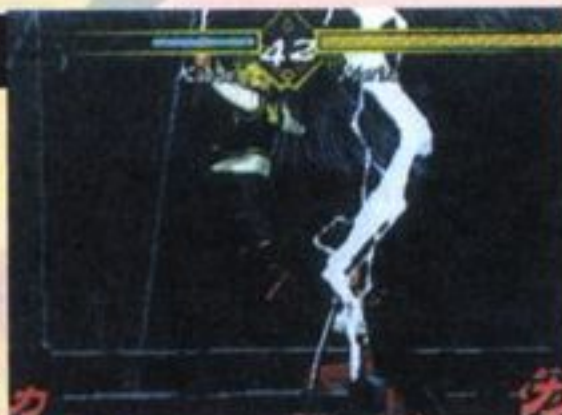
일도・질풍

도구를 날린다. 기술이 나오는 것이 그다지 빠르지 않고 게다가 땅위를 맞고 가기 때문에 점프로 뛰어 넘기 쉽다. 그러나 각성하면 나오는 시간도 빠르고 탄속도가 월등히 고성능화되고 위력도 배로 증가한다. 공아와 맞춰 사용하면 강력하다.

일도・공아

칼을 상공에 날리는 대공기술. '힘(力)' 선택 시에는 강(强)으로 할 때만 추가 입력이 가능하다. '기술(技)' 선택 시에는 약, 강 모두 가능. 단, 추가 입력은 강 버튼 뿐.

보통 때에는 대공 성능이 나쁘고 틈도 크지만 각성하면 극단으로 성능이 좋아진다.

각성 후에는 칼을 위로 올릴 때 번개가 발생하지만 이것이 단계적으로 히트 기술이 되어 이 번개 부분을 잘 가드시키면 (기술(技) 선택이면) 카에데가 앞으로 움직이게 된다. 게다가 번개는 공중 가드 불가능으로 나오는 속도로 보통 보다 빠르다. 위력도 크므로 각성시의 근~중거리용 메인 필살기가 될 기술이다.

각성 후의 공아는 이 번개 부분이 강하다

모리야

모리야는 먼 거리에서도 아무렇지도 않게 공격하는 캐릭터이다.

원거리에서는 일도.롱으로 제압하면서 상대의 움직임대로 대도.선월에 의해 이동하고 배후로 회전할 수 있다.

근거리에서 위력을 발휘하는 것이 일도.월영. 직접 맞을 뿐 아니라 작게 베기와 연살참에 캔슬을 걸거나 가드되면 2발째에 멈추고 보월로 이동하는 등 광범위하게 쓰인다.

월영한 후 여러가지 필살기를 내어 연계시킬 수 있으므로 모리야를 사용할 때는 그 연결을 우선 기억해 두도록 하자.

모리야(각성전) 커맨드 표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	일도.롱.상단	↓↙← + A(모아서 가능)
	일도.롱.중단	↓↙← + B(모아서 가능)
	일도.롱.하단	↓↙← + C(모아서 가능)
	재대기	(기도발동후) A or B or C
	기도해소	(기도대기중) D
	일도.신월	→↓↘ + A
	일도.신월.리	→↓↘ + B
	일도.쌍월	(기상태.신월히트 중)→↓↘ + B
	일도.월영	↓↘→ + A or B(연속 3회입력)
	대도.보월	←↙↓ + A
	대도.보월	←↙↓ + B
	대도.보월	←↙↓ + C
초	활살.십육야월화	→←↙↓↘→ + AB
잠	활살.난설월화	→←↙↓↘→ + B

맨손 특수입력기

	기술명	커맨드
	일도.수무월	↘ + A

맨손 필살기

	기술명	커맨드
	무수.보월	←↙↓ + A
	무수.보월	←↙↓ + B
	무수.보월	←↙↓ + C

재도기, 기도해소

롱은 발동 전 상태에 손을 건 상태에서 버튼을 계속 누름으로써 모을 수 있고 위력, 리치와 함께 업된다. 그 대기 중에 D버튼을 누르면 모은 것을 해소할 수 있다. 또한 발도가 발동한 순간에 ABC 중 어느 버튼을 누르면 발도 공격에서 재도 발도의 대기 포즈로 돌아간다. 물론, 발도를 발동하는 것도 해소할 수 있다. 발도 발동 시에 버튼을 연타하면 롱의 경직을 짧게하므로 기억해 두자.

일도・쌍월

기술(技) 상태에서만 사용 가능하다. 일도.신월을 낼 수 있다. 공격력이 낮은 '기(技)' 상태에서는 조금이라도 데미지를 늘릴 수 있는 쌍월은 귀중하다.

월영 2발째 저지에서 쌍월을 결정할 수 있지만 조금 어렵다. 그렇다면 월영 2발째 저지에서 신월.리가 간단하고 데미지도 높다. 이것이라면 '힘(力)'에서라도 가능하다.

'기술(技)'이라면 4AAAB 연살참에서 캔슬로 월영 2발째 저지, 신월.리 다운 공격(3+B) 까지 연결된다.

신월.리를 입력. 이것으로 일도.쌍월

유키

유키는 창과 다리로 원거리에서 제압.대응하면서 그곳에서 캔슬 필살기와 대쉬 수참으로 데미지를 준다.
구체적으로는 서서 작은 베기와 아래 차기로 상대를 제압하고 히트하면 캔슬로 소순설참을 낸다. 상대는 쓰러지지 않으므로 여기에서 튕기기와 아래 차기, 소순설참, 대쉬 수참 등을 구사하면 좋을 것이다. 튕기기가 되면 서서 큰 베기, 소순설참이 안정된다.

유키(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	빙인	↓↘→ + A or B
	상화	→↓↘ + A or B
	순설참	↓↙← + A or B
	빙경	←↙↓↘→ + C
	수참	(접근) →↘↓↙← + C
초	설풍권	↓↙←↙→ + AB
	(추가1)	(2발째 이후) ↓↘→ + B
	(추가2)	(2발째 이후) ↓↘→ + C
잠	진. 설풍권	↓↙←↙→ + B

맨손 필살기

기술명	커맨드
수참	(접근) + →↘↓↙← + B

빙도

나오는 속도가 매우 늦지만 일단 지상의 상대에게 맞으면 적어도 일정 시간 동안 얼게 할 수 있다. 재빨리 다가가면 여기에서 추격할 수 있다. 랫쉬 중에 튕기기 대책으로 사용하면 효과적.
크게는 상대가 다운되어 버리는데 속도가 조금 빠르다.

순설창

메인 데미지원이 되는 돌진기술. 힘이 있으면 승화가 가능하므로 아래 차기x1~3, 소순설참(x2) 하면 설풍권이라는 초강력 연속기가 나온다.
나오는 속도가 늦지만 상대를 다운시킬 수 있다. 일어날 때 공격하고 싶을 때에는 이것을 사용하도록 하자.
상대가 공중에 있을 때 기술이 발동되지 않은 경우에는 가까이 달려가기만 할 뿐. 생각보다 경직이 길기 때문에 과신은 금물.

아래 차기라도 맞으면 파괴력이 굉장하다. 튕기기와 B+C로 낼 수 있다

아카리

아카리는 상당히 성능이 좋고 자유자재로 싸울 수 있다. 그 중에서도 특기 분야는 공중전으로 점프 K, 백 점프 강참. 공중 던지기 등에서 대 활약한다. B+C와 성순 등의 지상대공기도 갖고 있어 상대의 점프는 무섭지 않다.
문제는 도망가지 않는 상대인데 먼 거리에서의 천공으로 겁을 주거나 전 캐릭터 중 톱 클래스의 기동력을 살려 상대를 둘러싸거나 한다. 그렇게 하면 자연히 아카리의 약점인 리치가 짧음을 보완할 수 있게 된다.

아카리(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

기술명	커맨드
빙인	↓↘→ + A or B
실신. 천공	↓↘→ + A or B
핵귀. 니전방	←↓↘ + A or B or C
명류. 국전	(니전방접지후)A나 B를 계속 누른다
명류. 국방	(니전방접지후) ↑방향 + C
명류. 국낙	(니전방접지후) ↓ 방향 + C
핵귀. 청회	→↘↓↙← + A
천문. 성순	↓↑방향 + C
호인형	→↘↓↙← + B
변화인형	→↘↓↙← + C
식신. 육합	↓↙←↙→ + AB
핵귀. 백귀야행	→↘↓↙← + B

무기있는 특수 입력기

기술명	커맨드
부주. 창섬	← + B
명류. 밟기	(공중) ↓ 방향 + C
천문. 오츠루 숙요	(공중 접근) ↑이외 + B

맨손 필살기

기술명	커맨드
식신. 천공	↓↘→ + A or C

맨손 특수입력기

기술명	커맨드
부주. 창섬	← + B
명류. 밟기	(공중) ↓방향 + C

국방

니전방C 낙하중과 니전방A or B의 착지 후 낼 수 있는 페인트기. 국낙을 내거나 위험한 상태에서 사용하면 좋다.

국낙

국방과 같은 조건에서 내는 기습기술. 국낙을 한 다음 힘의 아카리는 점프 공격을 내지만 기술의 아카리는 나오지 않는다.

힘의 전방C는 가드 or 히트시키지 않으면 추가 입력할 수 없다

일격 필살의 찌르기, 이것이 와시즈카의 장점, 특기라고 말할 수 있다. 그렇지만 이것이 전부가 아니다. 찌르기를 더욱 살리기 위한 것, 와시즈카로 말하면 차기와 랑아를 잘 사용함으로써 더욱 완성된 와시즈카에 근접할 수 있는 것이다. 단, 주의할 것은 '기술을 모으는 캐릭터'. 무리하게 모으기를 만들어 가는 것은 상당히 위험하다. 상대에게 맞는 조절과 공격 기회를 주기 쉽기 때문이다. 항상 주의하면서 대쉬와 점프를 구사하는 것이 좋고 그 행동 사이에 모으는 것이다.

와시즈카(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	질공살	←방향 모으기→방향 + A or B
	허공살	↓방향 모으기↑방향 + A or B
	랑아	←방향 모으기→ + C
	(추가1)	(랑아후) ↓↘→ + C
	(추가2)	(랑아후) + ↓↙← + C
	준살	↓↙← + A or B
	(추가)	(준살히트후)A or B 연타
초	진.랑아	↓↙←↙→ + AB
잠	최종.랑아	↓↙←↙→ + B(모으기 가능)

허공살

빠르게 강(強)으로 내어서 대공한다. 상당히 신뢰할 수 있어 힘(力)이라면 상당히 큰 데미지를 노릴 수 있다. 이 후 3B로 추격 공격이 들어간다. 멀 때에는 대쉬가 추격 공격한다.

B의 추격 공격은 여러 곳에서 확정된다.

국닉

약(弱)으로 사용해서 대탄용의 기술로 사용하면 좋다. 나는 것으로 제압하는 것도 좋지만 틈이 조금 있으므로 별로 권장할 만하지 않다.

외관과는 달리 1,2위를 다툴 정도의 파워 캐릭터이다. 파워 캐릭터이기 때문에 검집 선택은 신중해야 한다.

아마노(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	질공살	←방향 모으기→방향 + A or B
	작자	→↙→ + A or B
	거비차혈웅 "구수혈"	A 버튼 연타
	혈웅의 살바벗기	(거비차혈태 중) ↓↘→ + B
	필도	→↘↓↙← + B
	필도혈	(필도입력후) B버튼 계속 누른다
	고비차	→↘↓↙← + C
	장기도	(접근)↘↘ + C
	계마고 오르기	←↓↘ + C
초	반상차의 일수 "와 금"	→↘↓↙←*2 + AB
잠	반상차의 일수 "비차"	→↘↓↙←*2 + B
잠	반상차의 일수 "각행"	→↘↓↙←*2 + A

맨손 필살기

	기술명	커맨드
	거비차혈태 "삼수혈"	A버튼 연타
	장기도	(접근)↘↘ + C
	계마고 오르기	→↓↘ + C

혈태의 살바벗기

혈태 "구수혈"의 마지막에 추가 입력함으로써 이 기술을 낸다. 혈태의 살바벗기는 나오는 시간이 느리지만 중단 공격이기 때문에 거비차혈태 "구수혈"이 가드될 경우에도 낼 가치가 있다. 단 혈태의 살바벗기도 가드되었을 경우에는 반격을 받으므로 내기 힘들다.

필도혈

무기를 크게 휘둘러 힘차게 때리는 필살기, 필도. 이 기술은 버튼을 계속 눌러 공격력이 업된다.

공격력은 2단계정도 변화하고 마지막까지 모으면 가드 불가능 기술이 된다. 또한 상대가 가드하려고 하면 비틀거리게 되므로 추격 공격이 나올 수 있다(회복시킬 가능성도 있지만). 그러나 너무 모으는 시간이 길므로 지금으로서는 사용할 방법을 발견하지 못했다.

'혈'은 구사하기 어렵지만 노멀 필도는 의외로 사용할 수 있다. 필도는 낼 때까지 시간이 걸리지만 틈은 거의 없으므로 거기에서 연속기도 존재한다. 현재는 필도→ 약참, 필도→거비차혈태 "구수혈"를 할 수 있다.

직접 맞는 것은 어려우므로 상대가 일어나는 것에 맞추도록 연구해 보자.

이열화

이열화를 사용하려면 검질 선택에서는 반드시 기술( )를 선택해야 한다. 연살참의 종류가 많으므로 다른 캐릭터에 없는 재미를 느낄 것이다.

이열화(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	빙인	↓↙→ + A or B
	용추선	↓↙← + C(연속 [illegible] 입력)
	염선상	→↓↘ + B
	(추가)	(염선상중) ↓ + B
	염용파미	→↘↓↙← + A ← or B
	(추가	←↙↓↘→ + B
	무영각	(공중) ↓ 방향 + C
초	오의. 염용전신	↓↙←↙→ + AB
잠	비오의. 창천무영각	↓↙←↙→ + C
하	⇧+B	

무기 있는 특수입력기

기술명	커맨드
화영	(하 중)A or B or C
염군	(하 중) ↓↙← + B
선풍	(하 중) ↓ 방향 + C
용쇄락	(선풍후) → + C
식취	도발중 스타트 계속 누른다

맨손 필살기

기술명	커맨드
용추선	↓↙← + C
무영각	점프 중 2방향 + C

맨손 특수입력기

기술명	커맨드
식취	도발 중 스타트 계속 누른다

염선상(추가입력)

염의 공격으로 상승하는 염선상. 이 기술의 추가 입력은 공중에 떠 있는 상대를 지면에 내던지는 기술이다. 이 추가 기술은 염선상의 2단째 이후면 언제든지 낼 수 있으므로 2B를 연타하는 것만으로 간단히 낼 수 있다. 그렇지만 1단에서도 단수를 늘리고 싶으면 염선상의 마지막에 타이밍에 맞춰 낸다.
연선상은 기본으로 3단, 시원(示源)과 같은 대형 캐릭터에게는 5단기가 된다. 추가 기술로 플러스 1단을 해 보자.

염용파미(추가입력)

불꽃을 내는 부채를 휘두르면서 돌진해 상대를 불태우는 기술. 이 염룡파미를 강(B)으로 낼 경우에는 추가공격을 낼 찬스가 있다. 이 추가공격은 강염룡파미가 히트(가드 가능)한 경우에만 나온다. 그러나 입력해서 연속 히트하지 않을 뿐더러 가드되면 틈이 크므로 단지 내기만 해서 좋은 기술은 아니다. 잘 생각해서 사용할 필요가 있는 기술이다.

현재로서는 아직 사용 방법이 알려져 있지 않다

잔테츠

잔테츠의 스타일은 닌자술. 닌자 기술을 주체로 하는 검 기술로 상대를 교란시킨다.

잔테츠(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	유영진	↓↘→ + A or B
	유영인	(유영진 중) ↓↘→ + A or B
	강단.개	→↙↓↘→ + B
	룡참	→↓↘ + C
	천마각	(공중) ↓ 방향 + C
	(추가)	(천마각 히트 중) ↓ 방향 + C
	해봉	(공중) ↓↘→ + A or B
	천마락	(접근) →↘↓↙← + C
	수면은	←↓↙ + A
	기공포	↓↙← + B
초	당즉쌍인	↓↙←↙→ + A
	(추가1)	(당즉쌍인 중) ↓↘→ + B
	(추가2)	(당즉쌍인 중) ↓↘→ + C
	(추가3)	(추가1 히트 중) ↓↘→ + B
	(추가4)	(추가2 히트 중) ↓↘→ + C
잠	암수	→↘↓↙←

무기 있는 특수입력기

기술명	커맨드
가참	대쉬 중 B

맨손 필살기

기술명	커맨드
룡참	→↓↘ + C
천마각	(공중) ↓ 방향 + C
(추가)	(천마각 히트 중) ↓ 방향 + C
천마락	(접근) →↘↓↙← + C
수면은	←↓↙ + A

유영진

자신의 눈 앞에서 칼의 베는 모습을 그리며 공격하는 기술. 약하면 작지만 빠르고, 강하면 늦지만 대신 큰 칼놀림을 한다. 기술이 빠르게 나오므로 연속기겸 공격 기술이 된다.

유영인

유영진에서 추가 입력하는 기술. 약보다도 강이 옆으로 길다.
기술이라면 상대에게 맞지 않아도 낼 수 있다.

기술이라면 초기본이 되는 유영진

칸자키 주조

이번에 공개된 추가 커맨드는 모두 주조의 폭발력을 끌어내기 위해 필요한 기술이다. 추가입력은 최초의 커맨드를 입력한 후 1템포 있다가 상대 캐릭터가 떨어지는 것을 계산해서 타이밍에 맞춰 구사해야 한다. 입력이 너무 빠르면 2단째를 놓치고 3단째만 맞거나 너무 늦으면 추가 입력이 발동하지 않으므로 연습을 확실하게 해두도록 하자.

주조(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	격진	↓↘→ + A or B
	굉탄충	A~D 버튼을 2초 이상 누른다
	부악	→↘↓↙← + B
	(추가1)	(부악후) ↓↘→ + B
	(추가2)	(추가1 후) ↓↘→ + B
	전감중추	↓↘→ + A or B
초	부목. 대격동	↓↙←↙→ + A
	(추가)	(대격동 중) ↓↘→ + B
잠	부목. 초격동	(접근)→↘↓↙←*2 + B

오키나

오키나를 사용하는 사람은 우선 우선 겸질.기가 좋을 것이다. 연속으로 바구니를 잘 쓰면 가드 불능을 노릴 수도 있다.

오키나(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	귀서	↓↘→ + A
	귀서	↓↘→ + B
	귀서	↓↘→ + C
	귀무. 지	→↘↓↙← + A or B
	귀무. 천	→↘↓↙← + C
	조과대랑	→↓↘ + A
	조과대랑	→↓↘ + B
	조과대랑	→↓↘ + C
	무공용	↓↓C
초	현무의 포후	→←↙↓↘→ + AB
	현무의 노	→←↙↓↘→ + B

시겐

모습에서부터 큰 계통의 던지기 기술을 사용할 것처럼 보이지만 실제로는 그렇지 않다. 커맨드표를 잘 살펴보자.

시겐(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	백호조	↓↙← + A or B
	열포효	→↓↘ + A
	(추가)	(열포효 히트후)A 연타
	질포효	→↓↘ + B
	(추가)	(진포효 히트 후) B연타
	비취쇄	←↙↓↘→ + C
	금강쇄	(접근) →↘↓↙←→ + C
초	인과응보	→↘↓↙←*2 + AB
잠	불구제천	→↘↓↙←*2 + B

무기 있는 특수입력기

	기술명	커맨드
	쇄권. 맹호조	← + B
	쇄각. 돌각	(대쉬 중)C
	유리쇄	(공중 접근)↑ 이외 + B or C

맨손 필살기

	기술명	커맨드
	열포효	→↓↘ + A
	질포효	→↓↘ + B
	비취쇄	←↙↓↘→ + C
	금강쇄	(접근)→↘↓↙←→ + C

맨손특수입력기

	기술명	커맨드
	쇄권. 맹호조	← + B
	쇄각. 돌각	(대쉬 중)C
	유리쇄	(공중 접근)i이외 + B or C

시키쇼우

시코는 특수한 무기를 갖고 있으므로 모두 그 무기를 메인으로 하는데 실제로는 참욱겸유가 매우 강하므로 그것을 메인으로 삼는 것이 좋을 것이다.

시키쇼수(각성전) 커맨드표

무기 있는 필살기

	기술명	커맨드
	격진	↓↘→ + A or B
	굉탄충	A~D버튼을 2초 이상 누른다
	부악	→↘↓↙← + B
	(추가1)	(부악후) ↓↘→ + B
	(추가2)	(추가1 후) ↓↘→ + B
	전감중추	↓↘→ + A or B
초	부목. 대격동	↓↙←↙→ + AB
	(추가)	(대격동 중) ↓↘→ + B
잠	부목. 초격동	(접근)→↘↓↙←*2 + B

ARCADE

무작정 쏜다고 다 맞냐?

라이덴 파이터즈2

OPERATION HELL DIVE

이번호에서는 지난호에 이어 라이덴 파이터즈2의 미션3와 '스타트 스테이지'를 선택하는 방법, '슬레이브의 특수 공격', '봄버의 사용법' 등실전에 필요한 몇가지 전술을 소개하고자 한다.

■ 제작사: 세이부 개발 ■ 장 르: 슈팅 ■ 98년 1월 중순 ■ 국내 유통사 : 드림 아일랜드(02-268-0604)

라이덴 파이터즈2의 실전 공략법 대공개

스타트 스테이지 셀렉트

스테이지는 크게 3개의 미션으로 나뉘어져 있고 각 미션은 3개의 에리어로 구성되어 있다. 그러나 '난 아군 전선 기지부터 시작하고 싶은데……' 또는 '늪지대 스테이지부터 시작하고 싶은데…'라고 생각하는 플레이어도 있을 것이다. 그런 플레이어를 위해 마련된 것이 바로 『라운드 셀렉트』 시스템이다.

방법은 간단. 일단 코인을 넣고 레버를 넣은 상태(상.하.좌.우)로 스타트 버튼을 누르면 O.K! 라운드 구성은 모두 4종류로 레버의 방향(상, 하, 좌, 우)에 대응하도록 되어 있다. 어떤 방향이 어느 스테이지로 연결되어 있는지는「라운드 셀렉트 표」를 참고하기 바란다.

라운드 셀렉트 표

방향	스테이지 순서
상	1-2-3-4-5-6-7
우	2-1-3-4-5-6-7
히	1-2-3-5-4-6-7
좌	2-1-3-5-4-6-7

슬레이브의 특수 공격

슬레이브가 2대 장착되어 있는 상태에서 또는 슬레이브의 아이템을 획득하면 '모아 쏘기' 때의 슬레이브의 포메이션이 변화한다.

특수 포메이션의 패턴은 전부 4종류로 '남은 기수 + 남은 봄버 수'의 수치로 대응되도록 되어있다. 이 수치의 포메이션에 대해서는 '특수 포메이션의 법칙표'를 참고하기 바란다.

예를 들어 남은기가 2대에 남은 봄버의 수가 5일때 3개의 슬레이브 아이템을 획득하면 합계가 7이 되므로 포메이션은 적기가 록온되는 「서치」 포메이션이 된다.

특수 포메이션의 법칙

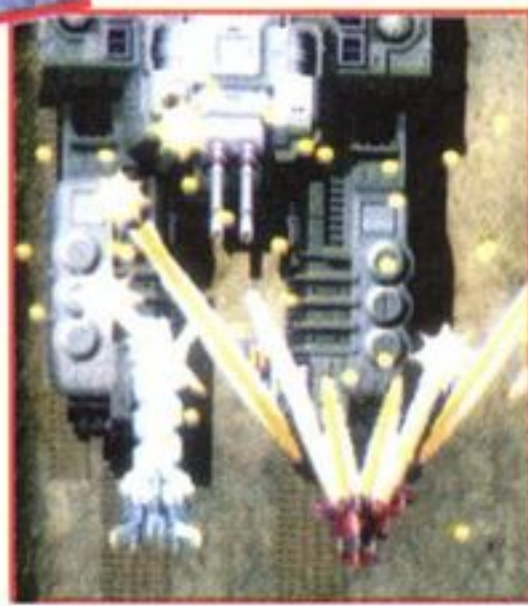
남은 기수 + 남은 봄버수	특수 포메이션
0,4,8……	전방 포메이션
1,5,9……	외면 고정
2,6,10……	후방 확신공격
3,7,11……	록온 공격

● '모아 쏘기'가 존재하지 않는 라이덴과 쟈즈스피아는 평소 공격이 특수 포메이션으로 바뀐다.

봄버의 사용방법

노멀 기체의 봄버는 봄버 버튼을 눌렀다 때는 순간 폭발하게 설정 되어있다. 긴급 회피용으로 사용하려면 바로 손을 떼어 플레이기 주변에서 폭발하도록 하여 폭파 불길과 함께 적의 탄을 소멸시켜야 한다.

그러나 조금 떨어진 위치에 있는 보스에게 봄버를 떨어 뜨리고 싶은 경우에는 계속 누르고 있다가 손을 떼면 화면 상부에 봄버가 떨어지게 된다.

라이덴과 쟈즈스피아는 봄버의 비행거리가 조정 불가능하며 발사에서 폭파까지 시간이 약간 필요하므로 위험하다고 생각이 되면 빨리 사용하는 것이 좋다. 너무 아슬아슬할 때까지 기다렸다 사용하려고 하면 봄버를 써보지도 못하고 죽는 불운을 겪게 될 수도 있다. 물론 사용하기에는 다소 불편한 대신(?) 스타트 시 다른 기체와 달리 3발이 장착되어 있다(다른 노멀 기체는 2발).

MISSION-3

적군기지에 진입, 관제 시스템을 파괴하라!!

전략기점을 제압한 아군은 드디어 적 사령부를 향해 공격을 개시하게 되었다. 그러나 적 사령부의 강력한 레이더와 포격 수비대의 장거리포 공격을 피할 수 없게 된 아군은 상공으로부터 지원을 하기로 했다. 적의 레이다와 대공포 공격을 피하기 위해서는 적군의 시내를 저공으로 비행해야 한다. 그러나 적 사령부를 향해 전진하다 보면 대공포 공격과 적군 포병부대를 방위하기 위한 대형 기동 병기가 기다리고 있다.

적군 포병부대의 제거에 성공한 아군은 적의 총지휘 본부처럼 보이는 시설을 발견하게 된다. 이때 아군 사령부로부터 적군의 관제 능력을 무력화시키기 위한 공격개시의 명령이 주어진다. 적의 방위 시스템의 능력은 미지수이나 전력을 다해 총공격을 가하자!

전쟁터에서는 누구도 믿을 수 없다!

쇼크 트루퍼즈

SHOCK TROOPERS

SFC용 「용호의 권」으로 잘 알려진 자울스가 「메탈 슬러그」 풍의 슈팅게임을 제작하고 있다. 이름하여 쇼크 트루퍼즈(SHOCK TROOPERS). 이제까지 슈팅게임에서 보지 못한 다양한 형태의 무기와 승차물들이 등장하고 등장 캐릭터들도 다양한 액션을 선보이고 있다.

■ 제작사: 자울스 ■ 장 르: 슈팅 ■ 현지 발매일: 미정

다양한 무기와 액션의 등장

쇼크 트루퍼즈(SHOCK TROOPERS)에는 탱크 버스터, 3WAY, 화염방사기, 발칸, 헤비 머신건 등의 다양한 무기와 특수무기의 잔탄량을 늘여주는 봄업, 체력을 회복시켜주는 라이프 업(대, 소), 그리고 보너스로 등장하는 다이아몬드 등 다양한 아이템이 등장한다. 게다가 근접공격, 회피공격등 등장 캐릭터의 액션 등이 매우 다양해졌다. 이 번호에서는 「쇼크 트루퍼즈」에 등장하는 다양한 아이템과 초반 스테이지를 공개한다.

O에너지가 없을 때는 빨리 캐릭터를 바꾸자

캐릭터 체인지 시스템

「쇼크 트루퍼즈」에는 다른 슈팅게임과는 다르게 '팀배틀 모드'라는 것이 존재한다. 우선 팀배틀 모드를 선택해 플레이할 때는 D버튼을 누르면 캐릭터를 자유롭게 체인지할 수 있다. 플레이하는 캐릭터의 에너지가 없을 때는 빨리 다른 캐릭터로 바꾸어 진행해 나가다가 중간에 나오는 회복아이템으로 체력을 보충하자. 팀배틀 모드에서는 3인의 에너지 잔량이 0이 되면 게임오버가 된다. 또 팀배틀 모드에는 근성이라는 것이 존재하는데 이것은 멤버의 조합에 따라서 라이프가 증감되는 것으로 팀을 잘못 구성해 스타트하게 되면 적은 에너지로 출발하게 된다.

다양한 아이템으로 적과 승부하자

스테이지 위에 설치되어 있는 나무상자나 특정한 전차 그리고 접근공격을 해오는 적들을 물리치면 아이템이 나오는데 플레이어 캐릭터가 그것을 얻게 되면 노멀 샷을 파워업할 수 있다. 샷 아이템을 가지고 있을 때 A버튼을 누르면 적을 공격할 수 있으며 가지고 있는 샷 아이템의 잔탄량이 0이 되면 자동으로 노멀 샷으로 돌아온다. 한 스테이지에서 얻은 아이템들은 다음 스테이지로 넘어가면 없어지니 아끼지 말고 적에게 퍼부어 대자.

좋은 무기일수록 적에게 대미지를 많이 줄 수 있겠죠

진행루트를 선택 가능!

「쇼크 트루퍼즈」에서는 진행하고 싶은 루트를 선택할 수 있다. 이번호에는 산악, 정글 루트를 소개한다.

산악루트

굴곡이 많아 조금 어려운 루트. 로프를 이용해 암벽을 타고 진행해야 하기 때문에 상당한 실력이 요구된다. 많은 적이 공격해 오기 때문에 진행하기가 쉽지는 않을 것이다.

■ 구성
스테이지1 '낙석지대' ⇨ 스테이지2 '트랙, 암벽등반' ⇨ 스테이지3 '화산지역, 지열 발전소' ⇨ 스테이지4 '운해(雲海), 적 방공지대' ⇨ 스테이지5 '활주로'

암벽 위의 공방전. 위험한 것은 적도 마찬가지이다

정글루트

스테이지 중간에 늪지대, 시장, 마을, 유적지 등이 등장한다. 이 스테이지는 오토바이를 타고 전투를 하게 된다. 매우 재미있는 스테이지가 될 듯하다.

■ 구성
스테이지1 '오토바이, 늪지대' ⇨ 스테이지2 '정글' ⇨ 스테이지3 '시장, 마을' ⇨ 스테이지4 '유적지' ⇨ 스테이지5 '정글, 미사일 격납고'

장갑차와 라이더와의 결전!

안녕하세요. 아케이드반 재학생과 입학 준비생 여러분! 이번에 ARC반에 새로 부임하게 된 이인분입니다. 지난달까지는 SS반을 맡았었죠. 날씨가 점점 추워지고 있습니다. 건강하게 지내시는지요. 요즘 같은 날씨에는 오락하러 가기도 귀찮고…. 뭐! 아니라구요. 세배돈을 많이 받아서 더 가고 싶으시다구요. 흠, 바로 그런 정신입니다. 아케이드반에 입학하기 위해 갖추어야할 정신. 아케이드 제일 주의! 하지만 오락에만 매달려도 안되겠죠. 이번달에도 많은 친구들이 엽서를 보내주셨군요. 성원에 감사드리구요, 이번달에도 입학하지 못하신 분들은 원인파악과 대책을 세워서 다음달에 보내주세요. 선정해서 특차입학을 시켜드리겠습니다. 그럼 건강하세요.

이달의 탈락생

문정균 대전시 서구 가수원동 793-13
남윤성 서울시 은평구 불광2동 337-1 우성맨션
현승철 대전시 서구 내동 가양 APT
신동규 서울시 구로구 개봉3동 360-62
황종호 서울시 서대문구 영천동 89-23
이종원 서울시 관악구 신림6동 현대아파트
허영수 서울시 양천구 목6동 901 APT
권혁 서울시 양천구 신월3동 1149-1호
최우성 경기도 안양시 호계동
HHJ 대구시 서구 평리2동 1101-34
정도현 서울시 영등포구 신길1동 2689호
황승영 전주시 완산구 평화동 코오롱APT
이윤석 서울시 양천구 목2동
정병일 전주시 완산구 효자동 1가 188-53

김준서 / 서울시 광진구 중곡3동 175-15

TO. 인분 아저씨에게.

한해가 가는 연말연시. 무척 바쁘시죠. 저도 지금 무척 바쁘고, 할 일이 많답니다. 하지만 이렇게 인분 아저씨에게 편지를 쓰네요. 참 12월 20일에 철권3 팀배틀이 열리죠. 이 대회에 대비해 저희 M·F·T팀은 오늘도 동분서주 열심히 철권실력을 갈고 닦고 있습니다. 지난 8개월 동안 열심히 실력을 닦아왔지만, 막상 대회에 나가 국내 유수의 실력 있는 팀과 싸우게 된다니, 가슴이 설레요.

저희 팀은 바로 이날을 위해 꾸준히 연습하고 많은 돈을 썼습니다. 그러니까 그에 대한 보답이 있으리라 믿습니다. 앗, 나가봐야 겠네요. 대회를 대비해 연습해야죠. 오늘은 무슨 기술을 익힐까?

빈격기가 좋겠군요. 그럼 금호동에서 봐요. 인분아저씨 안녕!

아! 깜이가! mataDor Fighters TEKKEN Member 준서가.

> 20일에 있을 철권3 팀배틀을 위해연습하는 네 모습이 상상되는구나. 스틱을 마구잡이로 돌리며 아무 버튼이나 연타하고 안되면 기계탓이라며 화만 내는그런 사람은 아니겠지? 난 이런 사람이 제일 미워. 그게 다 자기 실력인데…, 준서가 어떤 캐릭터로 대회에 출전할지 벌써부터 기대가 되는걸! M·F·T 팀에 소속된 나머지 팀원들도 연습을 잘 하고 있겠지? 너무 자만하고 연습을 게을리 한다면 정상에 오를 수 없어. 어떤사람은 내게 이런질문을 하지 "더 이상올라갈 곳이없는 정상에 올라가면 뭐가 좋냐고, 올라가면 다시 내려와야 하는데 말이야." 하지만 그 기분은 정상에 올라보지 못한 사람은 느낄 수가없어, 이번 대회에서 준서네 팀이 이 기분을 맛보았으면 해. 그럼 연습 열심히 하고건강해라.

신재호 / 대전시 대덕구 법1동 주공1단지

안녕하세요. 저는 챔프를 사랑하고 매달 10일마다 구입해서 보는 신재호라고 합니다.

저는 요즘 KOF97을 열심히 하고 있습니다. 요즘에는 상대방이 무한연타를 사용해, 속수무책으로 당하고 있죠. 다름이 아니라 제가 12월 8일에 KOF97에 등장하는 폭주 이오리의 연속기 하나를 알아냈습니다. 엑스트라모드나 어드밴스드모드에서 기를 모은 다음 구석에 앉아서 약킥-설풍-갈퀴차-설풍-갈퀴차-돌진형 필살기를 사용하는 것입니다. 이 방법은 저 이외에 2명이 더 알고 있습니다. 이 방법을 챔프 구독자 분들에게 알려드릴려고 펜을 듭니다. 한번 이인분형도 한번해 보세요. 연습 많이 하셔서 한번 해보세요. 이만 줄일께요.

P. S 크리스마스 잘 보내세요.

> 챔프를 매달 사서 보신 다니 우선 감사드리구요, 새로운 기술알려 주셔서 또 감사드립니다. 이 글을 보는 많은 챔프 독자들이 모두 재호군이 사용하는 기술을 사용하면 어떡하죠.
> 참, 이게 재호군이 원하는 것이었죠, 괜히 걱정했네요. 여하튼 재호군은 새로운 연계기의 창시자가 되셨네요. 앞으로 새로운 기술을 찾아내시면 기술이름과 사용법을 인분에게 보내주세요.
> 그럼 제가 세상 사람들에게 널리 전파하죠, 그럼 모르긴 몰라도 재호군이 KOF97에 커다란 획 하나를 긋지 않을까요? 싸인 하나받아두어야 하는 거 아닌지 모르겠네요. 어찌 되었든 추운 날씨에 몸 건강하시구요, KOF97 열심히 하세요, 그럼 새로운 기술을 또 발견하시길 기원하며, 안녕.

이병도 / 서울시 종로구 동숭동 50-20

안녕하세요? 저는 중학교 2학년입니다. 저는 철권을 아주 좋아합니다. 그런데 저희 동네에서만은 철권을 하기 싫어요. 왜냐하면 일단 게임이 1판당 200원입니다. 게다가 가드해도 에너지가 팍팍 닳고, 진짜 2,3대만 맞으면 1판이 끝납니다. 그렇다고 철권을 다른 동네가서 할 수도 없고, 또 형님 이건 전부 기판을 조작해서 그런 거죠? 흥.

좋은 수가 생각났어요. 인분님이 저희 동네에 게임장을 하나 개장하시죠.(무에에)

PS로 철권3가 빨리 나와 집에서 여유 있게 할 수 있는 날이 오길 바라며~. 또형님 크리스마스 잘 보내세요.

> 병도군이 사는 동네는 아주 부자 동네인 것같아요? 아직도 철권이 200원씩이나 하다니…, 요즘같이 경제가 어려운 판국에 200원이나 넣고 철권을 해야하는지, 그런데 병도군, 동네에 게임장이 한군데밖에 없나요.
> 만일 그렇다면 큰일이군요 병도군이 철권에 흥미를 잃을지도 모르니까요.
> 게다가 옵션에서 가드데미지를 ON 해놓은 상태에 체력 게이지를 한 80정도로 맞추어 놓였으니,
> 200원 넣고 게임하기에는 좀…, 아마도 주인아저씨가 철권으로 한몫 잡으시려고단단히 각오하셨나 봐요. 병도군 한번 주인아저씨에게 건의해 보시죠, 아님 게임장도 경쟁하는 시대라 100짜이가 큰 화를 부른다고 엄포를 놓으시던가, 일이 잘 되어서 부디 좀더 좋은 환경에서 게임을 즐기셨으면 하는 바램입니다. 이래서야 가난한 게이머들이 게임을 제대로 즐길 수있겠습니까?
> 병도군, 우리 규찰단을 하나 만들어서, 좋은 환경을 만들어 갈까요. 하하하.

장웅복 / 서울시 구로구 구로2동 718-5

퍽! 팡!! 헤이이! 안녕하세요 인분형님! 구로동 일대에 있는 오락실에서 철권을 제패하고 가리봉으로 활동무대를 옮기려고 하는 게임챔프의 영원한 매니아 장웅복 인사올립니다. 저는 대회에 나가고 싶어도 같이 나갈 친구들의 실력이 대부분 하수이기 때문에 아직까지 단 한번도 철권대회에 나가지 못하고 있습니다. 그런데 이번에 막강한 실력을 가진 친구 2명을 알게 되었습니다. 그 친구들과 새로운 팀을 짜서 대회에도 출전할 수 있게 되어 무척 기쁩니다. 인분형님 앞으로 우리들의 활약을 기대해 주세요. 국내 최고의 철권팀이라고 챔프에 소개되고 있는 T.H.G팀을 우리들이 꺾고 우리가 국내 최고가 될 겁니다. 뭐 아직까지는 꿈이지만요.

P. S 철권3는 PS로 언제쯤 나오나요?

> 엽서 내용을 봐도 철권이 강세인 것같군요 웅복군철권실력이 대단한가 보죠, 구로동 일대의철권을 제패하다니 말이에요, 이번에 새로운 고수 2명을 팀원으로 맞아 새로운 팀을 구성하셨다니 축하드립니다, 그런데 전에 있던 팀원은어떻게하셨나요, 버리셨나요, 실력이 나쁘더라도 팀원을버린다는 것은 있을 수 없는 일입니다, 잘 연마시켜서 떠오르는 샛별을 만드셔야죠. 청출어람이라는 말도 있잖아요, 웅복군팀이 이번 철권3 팀배틀대회에 참가하게되는 건지 궁금하군요.
> 웅복군의 실력을제 눈으로 보고 싶기도 하고, 한번 붙어 보고도싶네요. 참 이번에대회 나가면 21번 김준서군이 소속되어 있는 M·F·T팀과 한번 겨루어 보세요. 웅복군, 결코 국내 최고가 되는 것이 꿈만은아닙니다. 노력만 하면 언젠가는 아니 당장이라도 이루어질 수있어요, 남자라면 누구나 한번은 최고가 되고 싶어 하는 그런 마음이 있습니다. 소중한 꿈, 잘 간직 하세요. 이루어 질수 있도록 제가 기원해드릴께요.

변효성 / 전북 전주시 완산구 고사동 1가

안녕하세요. 저는 반에서 힘이 센 편에 속하는 아이(?)입니다. 전 맞읽진 땡땡이를 치고 KOF97을 하러 모XX 오락실을 갔습니다. 가보니 우리학교 학생들이 많더군요. 역시 전부 땡땡이를? 우선 저는 KOF97주위에 사람이 많아서 철권3을 했습니다. 사람들이 다 갈 때까지~. 무려 3000원이라는 거금을 쓸 때까지도 안가더군요.(애바 화보집을 사야하는데~). 학생들이 거의 다 나갔을 무렵, KOF97을 하려고 기계 앞으로 다가갔습니다. 그런데 어떤 사람이 기계를 한번 껐다 다시 하더군요.(캐릭터가 전부 골라져 있었는데~) 하지만 기계를 껐다 켠걸 보면 다시 캐릭터를 선택할 수 있겠지 하는 마음으로 고르기만을 기다리고 있었죠. 하지만 그 사람에게 폭주 캐릭터 선택 커맨드가 어려웠는지 2번만에 겨우 폭주이오리를 선택했습니다. 그다음 폭주 뉴페이스팀을 고르려고 좌상하우좌상하 B+C를 자신 있게 입력하더니만 2번이나 실패하고 결국은 길, 폭주 이오리, 랄프를 고르더군요.(으윽, 폭주가~) 화풀이를 하려고 고개를 돌리는데 분위기가 심상치 않아서 혼잣말로 중얼거렸습니다. 이래도 되는 겁니까? 인분님 저 이렇게 살아도 되나요?

> 효성군도대단한 열정이군요. KOF97을 하기위해몽둥이 점 시간쯤에 이로 철권에 3000원씩이나 투자하고, 학교를 땡땡이 칠 정도로 KOF97에 빠지셨으니 대단합니다, 하지만 학교를 땡땡이 친다는건 그렇게 좋은일이 아니라고생각됩니다, 그건그렇고 효성군이가는 모XX오락실에서는 2천원 병도군 동네의 철권게임한판에 200원이고 또기판뒷면이 잘못된 건아니겠죠.그렇지않기를 바라면서, 참에바화보집은 구입하셨나요? 구입못하셨으면 어떻게 임. 그리고 조그만 일로화를내면오래못살아요. 하지만전 캐릭터가선택된 기계를 껐다면 것은용서가안되네요.
> 하지만 폭력은 금물입니다, 아셨죠, 그랬도 노력을 할것 같은데 그날 컨디션이안좋아서 그랬을 지도모르죠, 얼마아이러 되었든간에 게임재미있게즐기시구요, 크리스마스카드 잘받아보았습니다, 그럼새 선물이없어이쉽죠, 답에게임력으로… 그럼안녕.

출 석 표

21번 김 준서 22번 신 재호 23번 이 병도
24번 장 웅복 25번 변 효성

이인분의 챔프학년 ARC반 응모요령

ARC반에 사연을 보내주시면 인분과 즐거운 시간을 보낼 수 있습니다. 뽑히신 분들은 챔프학교 ARC반의 출석부에 기재되어 번호를 부여받게 되며 6개월마다 행해지는 챔프학년 졸업식에서 졸업장을 받으실 수 있습니다. 물론 사연이 채택되신 분께는 1,000점을 드립니다.

보내실 곳
서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층
게임챔프 챔프학년 ARC반 앞 우 121-160

마감일
매월 20일까지

일본 남코 후원 전한국 리베로그란데 축구왕 탄생

"마구잡이보다 치밀한 전술로 우승했어요"

일본 남코가 후원하고 프로토피아가 주최하는 제 1회 '리베로그란데 축구왕 선발대회'가 지난 12월 20일, '어뮤즈월드 '97'이 성황리에 개최 중인 KOEX에서 진행되었다. 챔프에서는 이번 대회를 단독 후원하였으며 지면을 통해서나마 그 즐거웠던 시간을 독자들에게 전하고자 한다.

전시장 달아오른 제 2의 월드컵전!

우선 이번 게임대회는 '리베로그란데'의 제작사인 일본 남코와 국내 유통사인 프로토피아 그리고 게임챔프의 깊은 유대관계 아래 성황리에 마치게 되었다. 또한 모든 상품을 일본 남코에서 직접 제공하는 방식을 채택하여 국내 매니어들에게는 매우 이색적이며 뜻깊은 행사로 막을 내렸다.

우선 128명 참가자 전원에게는 일본 남코가 제공하는 '철권 T셔츠'가 제공되어 참가자 전원이 만족을 느끼는 대회였으며 32강 진출자에게 상품으로 제공된 '98철권 캘린더'는 철권 캐릭터들이 오케스트라 단원으로 등장하는 일러스트 캘린더로 현재 국내는 물론 일본 게임 잡지사에서조차 한번도 공개되지 않는 철권 이미지 일러스트의 캘린더였다.

유저들을 놀라게 만든 98철권 캘린더

생각보다 재미있는데요?

사실 생전 처음 접하게 되는 게임 대회에서

우승을 한다는 것은 그만큼 운도 따랐겠지만 평소 게임에 대한 애착이 높고 어떤 게임든 많이 접해본 결과라고 할 수 있다. 이번 대회 역시 그런 매니어들이 대부분 높은 성적을 거두었다.

그러면 행운의 이번 대회 우승자들을 만나보도록 한다.

우승 김수완(동작고 1년)

"우선 기존의 축구 게임하고는 완전히 다르다는 느낌을 받았습니다. 사실 그동안의 축구를 비롯한 스포츠 게임은 액션성을 강조하고 있는데 반해 「리베로그란데」는 전술적인 면에 상당히 치중해 있습니다. 따라서 저를 포함해 이런 게임의 성격을 모르고 무작정 참가했던 유저들은 초반에 상당히 고전을 면치 못했을 것이라고 생각합니다.
보통 스포츠 게임이라면 무작정 버튼 누르기식이나 타이밍 및 추기가 가장 중요한 공략법이었는데 「리베로그란데」는 자기편 선수들의 위치는 물론 상대편 선수들의 위치도 고려하여 그 상황에 맞는 전술을 구사해야 한다는 점이 처음에는 무척 힘들었습니다.
물론 「리베로그란데」는 시스템적인 측면에서는 나무랄데 없는 혁신적인 축구 게임이지만 한가지 단점이 있다면 아직은 우리나라 유저들에게 맞지 않는 카메라 앵글을 들 수 있습니다. 하지만 이런 점 역시 「리베로그란데」가 오락실에 많이 깔리고 유저들도 늘다보면 금방 극복될 수 있는 문제라고 생각합니다."

준우승 이정환(광남중 3년)

"우선 이런 게임대회를 가질 수 있도록 협조해 주신 남코와, 프로토피아에 깊은 감사를 드립니다. 「리베로그란데」는 그래픽이 깨끗하고 움직임이 부드러운 축구 게임이라고 할 수 있습니다. 다만 승부차기가 없어 대전시에 끝까지 승부를 결정짓지 못하고 무승부로 끝나는 경우가 많아 대회용으로는 조금 아쉬움이 남았습니다.
또한 일본이 너무 강하게 설정되어 있어 이번 대회에서도 오히려 축구 최강국이라고 할 수 있는 '브라질'보다 '일본'을 선호하는 경향이 높은 해프닝도 일어났습니다.
시스템적인 면으로는 한 캐릭터 위주로 게임을 전개해 나간다는 점이 아직은 우리나라 스포츠 게임 유저들에게 생소하게 느껴져 조금은 적응하기 힘들었습니다. 하지만 한동안 대작이 없었던 우리나라 아케이드 게임계에 새로운 바람을 일으킬 대작중의 하나라는 생각이 듭니다.
다음에도 이런 대회가 또 개최되었으면 좋겠습니다."

ARCADE

MANIA ZONE

마이의 매력 집중 탐구

마이(舞)를 훌훌 벗겨 보자!

SNK 최고의 미녀 캐릭터로 격투 게이머들의 가슴을 설레이게 하는 시라누이 마이(不知火 舞). 섹시한 모습과는 달리 일단 싸움이 시작되면 성난 삵괭이로 돌변하는 강력한 여성 캐릭터 마이. 언제나 화끈한 옷차림으로 게이머들의 시선을 끌어들이는가 하면 얼마 전에는 앤디 보가드와의 염문설로 화제의 캐릭터가 되기도 한 그녀의 모든 것을 밝혀보자.

마이 프로필

국적 : 일본
생일 : 1월 1일 (1974년 1월 1일)
혈액형 : B형
좋아하는 음악 : 헤비메탈
취미 : 명절 요리 만들기, 분재
격투기 : 인술
싫어하는 것 : 거미
자신의 보물 : 할머니의 비녀
신장 : 164cm
즐기는 음식 : 잡탕 부침개
나이 : 23살
B85
W54
H90
체중 : 50kg
좋아하는 스포츠 : 배드민턴
특기 : 부채 춤

마이! 그것이 알고싶다!

마이와 앤디는 어떻게 만났을까?

몇해전 일본으로 골법 수행을 왔던 앤디 보가드는 일본어를 전혀 할 줄 몰랐기 때문에 도저히 생활이 너무 불편했다. 그래서 앤디의 골법 스승이었던 시라누이 한조의 외동딸 마이가 그에게 일본어를 가르치게 되었다. 앤디는 명석한 두뇌 덕분인지, 마이 덕분인지 6개월만에 일본어 회화가 가능해졌다.

그러면서 이들 사이에는 사랑이 싹트기 시작했다. 마이가 먼저 앤디에게 상당한 관심을 보였지만 앤디는 무도가인데다가 수행 중이었기 때문에 그녀의 적극적인 프로포즈를 받아들일 수 없었다고 한다. 앤디가 참영권을 이용해 고속 이동으로 도망가자 그것을 보고 필살인봉을 사용해 쫓아가는 마이. 과연 이들의 사랑은 언제까지 지속될 것인지...

마이의 옷은 불타지 않을까?

마이 언제나 입고 등장하는 복장은 시라누이 집안에서 오래 전부터 전해져 내려오는 인법 복장이다. 이 옷은 시라누이류의 인법을 사용하기에 가장 적당한 것이라고 한다. 용염무나 초필살인봉을 쓸 때 마이의 인법 복장은 그 불꽃에 어느정도 내화성(불에 견딜 수 있는 성질), 내열성(열에 견딜 수 있는 성질)을 가지고 있는 것이다. 이것에 관해서도 3가지의 추측이 거론되고 있다. 첫번째는 천의 원단이 되는 실 자체에 방염처리(불에 타지 않는 처리)를 하는 방법과 봉제를 끝낸 후에 방염처리를 하는 방법이 있다. 이것은 효과가 일시적이기 때문에 그다지 설득력이 없다. 또 천을 만드는 단계에서 돌가루와 같은 것을 넣어서 동시에 다염하는 방법이 있다. 이것이 가장 맞는 말인 듯하지만 착용감이나 옷의 무게에 문제가 있을 것 같다. 착용감은 옷의 안쪽이나 바깥쪽이냐에 따라 다소 차이가 있지만 통기성(바람이 통하는 성질)에 문제가 있다는 것은 말할 필요도 없다.

세번째는 인법 복장으로 잘 알려진 그물망으로 봉제하는 방법. 그것이 가장 설득력이 있지만 확실한 것은 아니므로 앞으로 마이의 인법복에 대해서는 아직도 연구의 여지가 남아 있다.

마이는 그 많은 부채를 어디에 숨기고 다니나?

마이하면 부채, 부채하면 마이라고 할 수 있을 정도로 마이와 부채를 뗄래야 뗄 수 없는 관계이다. 잘 모르는 사람도 있겠지만 마이의 부채는 보통 종이로 만든 부채와는 달리 쇠로 만든 것이다. 그런데 이상한 것은 마이의 부채는 던져도 던져도 계속 새로운 부채가 나온다는 것이다. 그럼 이 부채들을 어디에 숨기고 다니는 것일까? 가슴 속(?) 깊은 곳에 숨기고 있는 것일까? 한 라운드를 60초로 계산해서 몇번이나 부채를 던지는지 조사해 본 결과 약 40번 정도였다. 부채를 계속 던지는 '화접선'이란 기술에 당해본 사람은 알 것이다. 얼마나 짜증이 나는지... 본론으로 돌아와서 그렇다면 마이는 40개의 부채를 품 속에 감추고 다닌다고 밖에는 볼 수 없다.

그러나 여기에는 약간의 눈속임이 있었다. 눈치 빠른 게이머라면 벌써 알고 있었을 지도 모르지만... 부채의 끝에는 낚시줄같은 눈에 잘 보이지 않는 끈이 매달려 있었다. 40개가 넘는 마이의 부채의 해답은 바로 거기 있었다.

마이의라이벌은?

쿄와 이오리처럼 이 캐릭터가 라이벌이다 라고 딱 잘라 말할 수 있는 사람은 특별히 없지만 마이를 라이벌이라고 생각하는 여성 캐릭터가 한사람 있다. 아랑전설3부터 등장한 블루 마리가 바로 그녀이다. 마이가 블루 마리와 대전하기 전에 "넌 나의 라이벌이 될 거야!"라는 대사를 하는 것을 보면 마이는 마리를 상당히 의식하고 있음을 알 수 있다.(혹시 마리와 마이의 이름이 비슷해서 그런 것은 아닐까?) 왜 서로를 의식하고 있는 것일까? 갑자기 나타난 자신 이외의 여성 캐릭터이기 때문일까? 그렇지 않으면 대전시에 마리의 가슴 흔들림이 마이보다 더 심한 것 때문에 위기감을 느낀 것일까? 어쨌든 확실한 것은 알 수 없지만 앞으로의 게임에서 이 두 여자가 어떤 전개를 벌일 지 자못 궁금하다.

마이 필살기에 대해 상세히 알고 싶어요?

용염무(↘↓↙← + A or C)

허리에 붙어있는 꼬리같은 연법복의 두 끝을 몸을 회전시켜 허리띠를 상대에게 씌우는 기술. 그때 연법복의 양쪽 끝이 불꽃으로 휩싸여 상대를 공격한다. 그런데 왜 불꽃이 나오는 것일까? 연법복 끝에 공기와의 마찰에 의해서 발화되는 비법이 있는 듯하다. 이 비법은 시라누이류 비법이기 때문에 성분은 명확하지 않다. (일정 온도에서 공기와의 마찰에 의해 발화하는 화학 물질이라 추측됨)

화접선(↓↘→+A 또는 C)

부메랑을 던지듯이 부채를 상대에게 던지는 기술. 부채는 쇠로 만들어졌기 때문에 무겁고 일직선으로 멀리 던져야하기 때문에 강력한 손목 힘이 필요하다.

무사사비의 춤 (점프중 ↘↓↙←+ A or C)

춤을 추며 허늘 높이 올라가 삼각차기의 요령으로 벽 등을 차고 제비처럼 상대에게 날아들어 공격하는 기술. 그 정도의 높이까지 뛰어오르는 점프력과 공중에서 자세를 흐트리지 않는 밸런스 감각이 있어야만 가능한 기술이다.

필살인봉 (←↙↓↘→+B 또는 D)

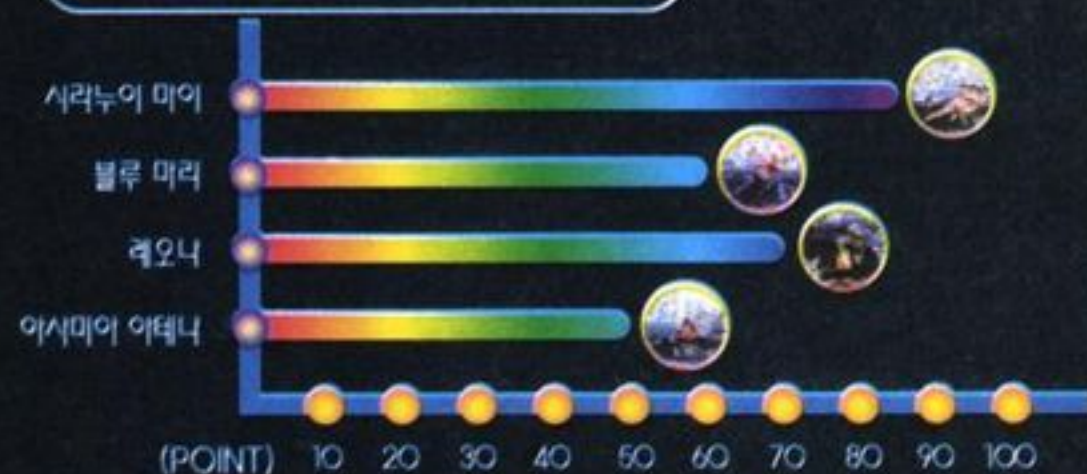
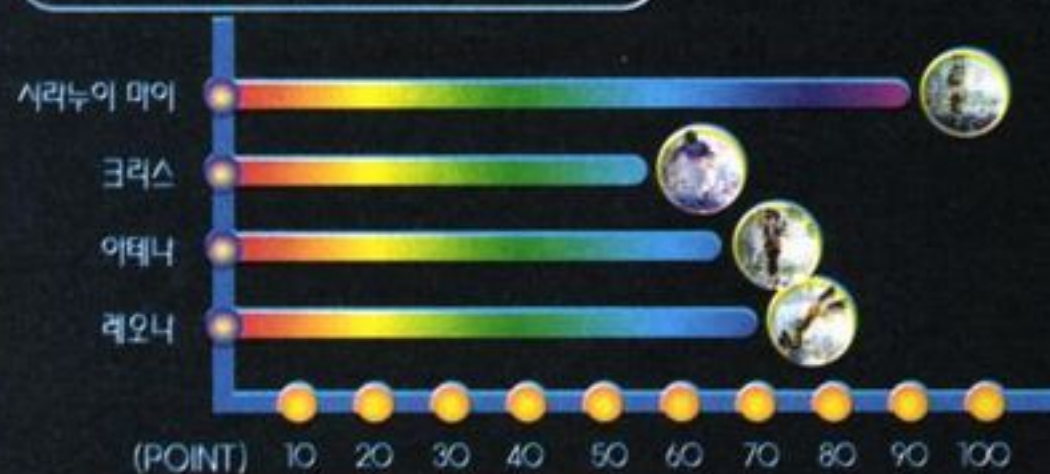
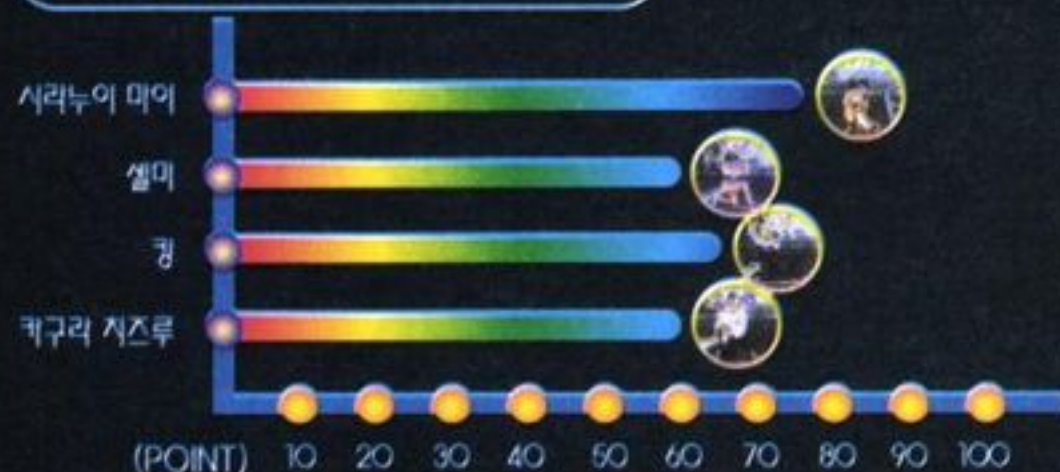
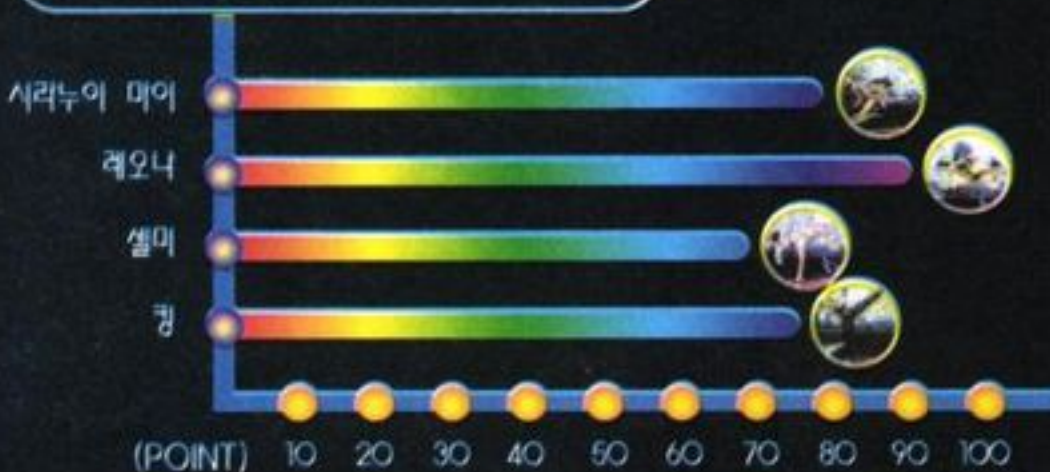
앞으로 한 번 돌고나서 상대를 찌르듯이 돌진하는 공격. 앞으로 한 번 돌고 낮게 나르는 타이밍을 맞추기 어려운 난해한 기술. 공중에서의 자세도 약간 비스듬하게 하고 돌진하기 때문에 안정적이지 않기 때문에 뛰어난 밸런스 감각이 필요.

마이의 여성 캐릭터 비교 데이터

챔프는 SNK 최고의 여성 캐릭터 마이와 킹오파 '97에 등장한 여성 캐릭터들과 여러 방면에서 비교해 보았다. 마이는 역시 최고의 여성 격투가였다. 공격력에서만 레오나에게 약간 뒤질 뿐 대쉬력, 가드력, 점프력 등은 타의 추종을 불허했다. 특히 점프력은 여성 캐릭터는 물론 남성 캐릭터 중 최고 수준을 자랑하는 최번개의 수준에 육박했다.

* 챔프의 자체 평가였으므로 실제와 다소 차이가 있을 수 있습니다.

등장 타이틀	주요 변경점
아랑전설2	화접선 고속 스피드 자랑. 무사사비의 춤은 마이 스테이지에서만 사용 가능
아랑전설 스페셜	공중 던지기인 몽영을 사용할 수 있게 되었고 강용염무에 무적 시간이 존재해 더욱 강력해짐
아랑전설3	의상이 레오타드에 스커트를 휘감은 서양풍으로 바뀌었음. 치마 뒷부분에 둥근 방울을 달았다. 불꽃 분신을 내는 난자같은 기술인 양염의 춤이 추가되었다.
리얼바우트 아랑전설	부채를 3개 동시에 던지는 화접선의 파워 업판 가능. 레오타드 인봉이 초필살기로 등장. 리얼바우트 아랑전설 스페셜허리 부분에 귀여운 리본을 달았다. 난화접선은 대공기가 아니고 커맨드의 연속 입력에 따라 추가 기술이 나오는 연속 타격기가 되었다.
킹오파 '94	일반기술은 쓸만하지만 필살기는 여전히 약했다. 그러나 의상만은 시리즈 사상 최고로 과격했다.
킹오파 '95	위 아래로 사용하는 용염무라고 할 수 있는 비상용염진이 새롭게 추가됐다.
킹오파 '96	초필살인봉의 커맨드가 바뀐 것과 용염무의 커맨드 입력이 조금 난해해진 것을 제외하고는 거의 변함 없었다.
킹오파 '97	풍차무너뜨리기 등 던지기 기술이 더욱 강력해졌으며 홍학의 춤 등 특수기가 추가됐다.

애니비전 명작스테이션

사쿠라대전

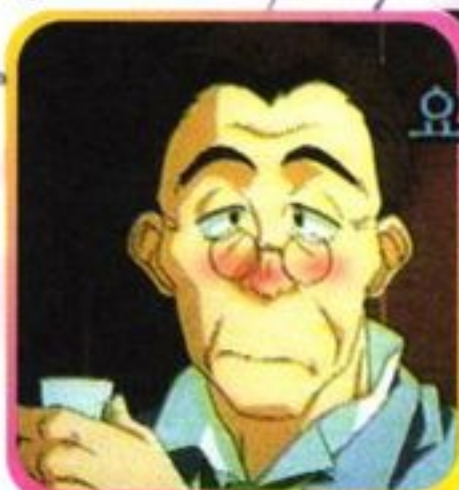
- Vol.1 -

96년 혜성처럼 등장해 SS유저들을 열광시켰던 사쿠라대전이 OVA로 등장했다. 2의 발매를 앞두고 이번에 등장한 사쿠라대전 애니메이션은 총 4부작 예정으로 일단 1편이 발표되었다. 매력적인 캐릭터들의 활약상을 궁금히 생각하는 독자들을 위해 챔프는 이 작품을 긴급입수! 여러분앞에 소개하도록 한다.

등장인물소개

오오가미 이치로

해군사관학교를 수석으로졸업후 해군소위가된다. 하지만 곧제국화격단 사쿠라구미에 전직하게된다 남자이면서도 전자갑주를 조작할 수 있는 귀중한 존재 대제국극장에서는 검표를담당

요네다 잇키

제국 육군중에도 손꼽히는 대 전략가. 현재의 얼굴은 단지 술주정뱅이의 극장지배인이지만 본래의 모습은 제국화격단 총사령관이다.

후지에다 아야메

제국화격단의 부사령관. 요네다의 보좌로 제국화격단 각 하부조직을 지휘하고, 돕는것이 주된 일. 일본춤, 꽃꽂이, 합기도 등 다재다능한 특기을 가지고 있다.

신구지 사쿠라

아버지와 마찬가지로 북진일도류를 사용하지만 겉모습은 평범한 소녀. 어렸을 때의 경험 때문에 번개소리를 들으면 패닉상태가 된다. 장미를 좋아함

이홍란

기계다루기와 발명이 특기이렸을 때부터기계부분에 강한취미를 보여 4살때 아버지가 분해한 회중시계를 조립했을정도 칸사이사투리를 사용한다 거짓말과종지반을 싫어함.

칸자키 스미레

아버지는 칸자키중공업의 사장. 어머니는 영화스타로서 귀하게 자란 소녀. 그런 가정환경의 영향으로 대단히 자기마음대로지만 가끔 보여주는 쓸쓸한 표정이 매력적. 거미를 싫어한다.

아이리스

샤브리안 백작가의 외동딸. 겉보기는 본래 나이보다 어리게 보이지만 멤버중 제일가는 영력을 자랑한다. 인형 잔플은 중요한 친구.

마리아 다치바나

아버지는 러시아인, 어머니는 일본인인 혼혈. 러시아 혁명때는 뛰어난 사격실력과 신출귀몰로 유명했다. 때때로 보여주는 침울한 표정에서 어두운 과거를 느끼게한다.

키리시마 칸나

공수도 유파인 키리시마류의 28대 계승자. 신체적인 행동에는 제일이며 호쾌한 성격으로 위험할 때 도움이 된다. 고된 수련속에 쌓아진 근성이 특징. 의외로 뱀을 무서워한다.

가 소녀들과 상성이 대단히 좋다는 사실을 알게 되어 연구에 대단한 진전을 보게 된다.

프롤로그

벚꽃이 휘날리는 신숙에서

검을 수련하는 사쿠라

기계를 좋아하는 소녀 이홍란

네 재능을 일본에서 펼치는 거다

이홍란: 역시 지금부터는 과학의 시대죠.
아야네: 그래. 그러니까 네 재능을 일본에서 크게 살리는 거다.
이홍란: 칸자키 중공업.
아야네: 엉?
이홍란: 일본하면 칸자키 중공업이죠. 증기기관에 세계적 권위가 있거든요. 저 예전부터 흥미가 있었어요.

연구원A: 저녀석이 육군 제일의 인재라니...
연구원B: 이렇게 되면 다음 후보자를 기다리는 수밖에.
연구원C: 조종사의 생명을 무시하는 방법도 있지. 어차피 군인은 죽는 것이 일이니까.
연구원A:하지만 위에서 허가할까요?
연구원C:하게 해야지. 역사에 이름을 남기기 위해서는 어떻게 해서든 우리들의 땀의 결정체인 이 오우부를 움직이지 않으면 안되니까.
연구원A: 그도 그렇군요. 하지만 적어도 이 기계의 바늘이 움직일정도의 능력을 가진 사람이 와주지 않으면...

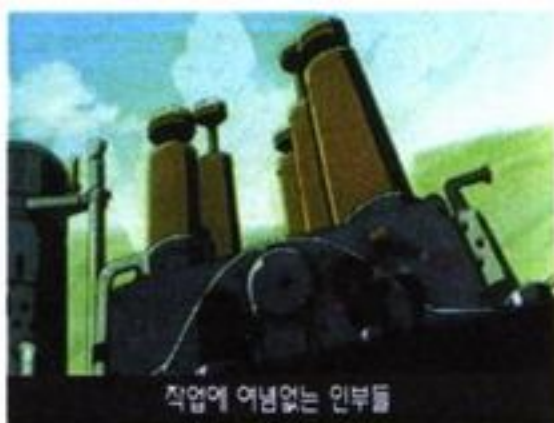
태정 8년 3월

이 계획서는...

백작: 우리 동경도 드디어 부흥의 기미가 보이기 시작했군. 작년까지의 상황이 마치 꿈같아
요네다: 백작, 이것은...
백작: 놀라는 것도 무리는 아니지. 하지만 내용은 틀림없다.
요네다: 알겠습니다...
하지만 저는...
백작: 자네의 신중함은 인정해주지. 하지만 요네다군. 얼마전의 고마전쟁으로 모든것이 끝이라고 생각하는 것은 착각이다.
요네다: 알겠습니다. 이것을 기반으로 예전의 구조를 개조해 보도록 하죠. 아무래도 이 도시를 지키기 위해서는 제국화격단이 필요하니까.

제국화격단의 창설이다!

제 1장

동경 긴자

작업에 여념없는 인부들

요네다: 이쪽 일은 잘되가고 있다 그 쪽은 어떤가 아이메군.

상해 황포강

요네다가 동경서 각종 시설의 설치에 힘쓰고 있을 때 부관인 아야네는 각국에서 특수한 재능을 가진 인재들을 모으고 있었다.

칸자키 중공업 가와자키 공장

회장: 신 프로젝트의 중심인 우리 칸자키중공업의 어깨에 달려있다. 무장비행선 쇼게이마루, 탄환열차 고라이고의 제작은 순조롭게 진행되고 있는데 프로젝트의 가장 중심이라 할 수 있는 영자갑주인 앵무가 아직도...

전자갑주의 연구는 적합한 파일럿을 구하지 못해서 답보상태를 거듭하고 있었다. 그런데 그곳에 홀연히 나타난 회장의 손녀인 스미레가 멋지게 탑승에 성공해 영자갑주

탄환열차 고라이고

앙자반응 없음. 어떻게할까요 어르신!

태정8년 대제도극장 착공

탄환열차 고라이고

태정9년 센다이 교외

아버지가 엄마와 나를 버리면서까지 지키려고 했던 것이 뭘까요?

이버지...

과부하로 폭파되는 계기판

바로 이사람이다

우리 집안의 신부수업에 비하면...

만세

폭주하는 오우부

결국은

뭐 이쯤을 가지고...

영자갑주가 소녀들의 힘으로 움직였다고!

나는 요즘들어 확신하게 되었습니다. 당신의 보고서가 옳았다는 것을

이제 제국가극단은 전 민족과 국가를 초월한 조직이 될걸세. 이제 곧...

대만해협 봄

역시 여자는 강하다

강한 상대를 원하는 칸나

칸나: 여자만 두명이라고
　　깔보지 말란 말이야
　　언제든지 와라 바보들.
　　자 끝났어요 아야네씨.
아야네: 기리시마유파
　　28대 계승자의 실력.
　　잘 보았습니다.
칸나: 내 진짜 실력은
　　이정도가 아니야.
　　동경에 가면 나를 흥분시킬
　　만한 적들이 득실거리겠지!
아야네: 네 있죠. 너무나 강해서
　　공포스러운 상대가
　　우리는 그런 녀석들로부터
　　제도 동경을 지키지
　　않으면 안됩니다
칸나: 그냥 몽땅 때려부수면 되는 거잖아. 그러면 안돼는 특별한 이유라도?
아야네: 그것은...
아야네: 그것은 제도 동경이 우리들에게 있어서 무엇으로도 대신할 수 없는 장소이기 때문입니다.
마리아: 그것이 전부인가?
동경을 지켜야하는 이유가? 뭔가 다른 이유가 있는 것 같은데...
아야네: 동경은 내게 있어
　　추억의 장소니까...
마리아: 추억의 장소?
아야네: 네
마리아: 그렇다면 나도
　　이해하겠어. 나도...
　　안녕... 나의 추억...
연구원 일동: 사 삼색스미레?
스미레: 네 이들의 이름을
　　삼색스미레로 정했습니다.
　　어떨까요?

뉴욕 여름

갑자기 무대는 뉴욕으로

미리이는 아야네의 마음을 꿰뚫어 본다

울며 겨자먹기! 회장손녀만 아니라면...

자 페인트다

기념 사진 한장!!

연구원: .... 좋습니다. (짝짝짝)
스미레: 감사합니다. 여러분.
　　그러면 바로 작업에
　　들어가 주실까요.
연구원: 흐... 우리들의 땀의
　　결정체에 이런 색을
　　칠하다니...
스미레: 이 우와한 자태. 이것이야말로 내게 어울리는 영식갑주죠. 이제 내일부터 시작될 시험조작에도 의욕이 생기는데요. 호호호호

대정 10년

사쿠라는 할머니와 어머니께 신년인사를 드리지만 아버지가 죽은 이후로 검수련에 잡념이 많이 들어간다고 할머니에게 꾸중을 듣는다.

할머니, 새해 복많이...

할머니의 말은 어머니와 할아범 만이 알아 듣는다

욱 무서워

검에 손대려 했지만

그말이 대체 무슨 뜻이지...

천둥을 무서워하는 사쿠라.

할머니에게서 '집안의 가보인 영검 아라타카는 소유하는 사람이 아니라...'라는 말을 듣고 그 말의 뜻을 고민하는데...

태정10년 10월 초겨울, 동지나해

날아오는 인형을 멋지게 회피

이젠 혼자가 아니야

아야네 : 또 이런짓을...
심심하면 내가 이야기
상대 해줄까?
아이리스: 괜찮아.
나 이제 일본어도
기억했는 걸
아야네: 자 도착했다.
이제 너는 혼자가
아니야. 아이리스.

영자갑주 광무 착공식장

3년간의 연구끝에 드디어 완성된 칸자키중공업은 최신형 연자갑주인 광무의 제작에 들어갔다. 회장은 감격에 겨운 연설을 하지만 식장의 주인공이라 할 수 있는 스미레는 삼색스미레의 완성시 찍은 기념사진만을 가지고 조용히 식장을 빠져 나온다.

회장은 기쁨에 겨워 있지만...
왠지 쓸쓸해보이는 스미레

스미레: 오카무라
오카무라: 아 아가씨.
아직...
스미레: 나는 그런 파티에
참석하고 있을 만큼
한가하지 않아요.
3년이란 세월동안
잘도 질리지 않고
붙어있기는 했지만
그것도 오늘로서 끝.
굿바이에요.

제도 극장

요네다: 자. 제군들에게
새로운 동료를 소개한다.
이름을 말할 수 있나?
아이리스: 나는 어린애가
아니야.
요네다: 실례했습니다!
아이리스: 이름은 이리스
체오브리안.
모두 아이리스라고
불러.
칸나: 나는 키리시마 칸나라고
한다 잘 부탁해.
마리아: 마리아 다치바나.
하나구미의 대장을
맡고 있습니다.
요네다: 한명이 더있지만 좀
사정이 있어서.
당분간은 지부에 가 있다

시계의 조립에 열중하는 이홍란

아 드디어 데리러 왔구나. 기다리고 있었다고.

동경 아카사카

마리아. 칸나. 아이리스가 제일 처음 받은 임무는 아카사카의 거리 구경이었다. 오래간만에 휴식을 만끽하는 일행. 하지만 사소한 다툼으로 아이리스가 토라져서 일행에게서 떨어지는 순간 의문의 적이 아이리스를 습격하기 시작했다.

괴물의 출현

칸나: 요네다 아저씨도
상당히 재미있는
임무를 주는군.
마리아: 실전이 되었을 때
지리를 모른다면
싸울 수 없어.
칸나: 이런이런. 좀더
느긋하게 생각하자고.
마리아: 전쟁에서는 그런
녀석부터 죽는다.
칸나: 느긋한 생각은 편안한
죽음과 동일어란 말인가.

아이리스는 습격하는 괴물은 아이리스의 텔레포테이션 능력 때문에 공격에 좀처럼 성공하지 못한다. 겨우 아이리스를 구석으로 몰아넣었지만 칸나의 등장으로 공격은 무산. 힘을 모은 3사람은 응원온 이홍란의 도움으로 괴물을 퇴치하는데 성공한다.

내 비밀무기다!! 하지만....

괴물을 퇴치한 세사람은 매스컴의 집중 취재를 받지만 아이리스의 힘으로 정체가 발각되는 일은 면하게 된다. 그런데 여기에서 의외의 인물이 등장하는데...

칸나: 이것은 좀 곤란하지 않아?
마리아: 여기에서 얼굴이 알려지면 곤란할텐데...
아이리스: 내게 맡겨줘요. 얍!
오오카미: 아름다운 소녀들... 괴생물을 격퇴하다... 그런데 가장 중요한 아름다운 소녀들이 이래서는 전혀 안보이잖아. 어라? 선배.
선배: 오오가미...
너라는 녀석은...
오오카미: 무슨 일이세요? 우왓!

내 비밀무기다!!! 하지만....

센다이

아버지가 목숨을 걸고 지킨 동경에 또다시 마물이 나타났다...
아라타카여 내게 당신의 목소리를 들려줘요

아침햇살을 담은 연검이 그녀에게 보여주는 것은...

영검 아라타카는 소유하는 이가 아니라 자신이 가야만 하는 길을 나가는 사람에게만 자신을 허락한다고 하지

동경의 모습이
아버지 저는 가겠습니다. 동경에!

동경의 괴물출현을 알게된 사쿠라는 아버지의 유지와 영검 아시타카에 이끌려 동경으로 떠날 것을 결심하게 된다.

다음편 예고

드디어 하나구미가 결성되었습니다. 하지만 저는 아직 고향에 있어요. 동경에 가려면 집안 비전의 검을 익혀야 한다나요? 그러면 다음편 '사쿠라꽃에 펼쳐져라 신검' 편을 기대해주세요. 소녀들의 멋진 활약과 감동의 폭풍. 그런데 지금 오오가미씨는 어디에서 뭐하고 있는거죠?

98년, 첫 행운을 잡아라!!

700-2377

지난호 당첨자

1등

닌텐도 64 1대

오시원/경개도 부천시 중동 신도시 은하마을 아파트

2등

플레이스테이션 1대

권준우/충북 청주시 상당구 금천동
(쌍둥이 형제랍니다. 축하해요!)

도전! 퀴즈 챔프

1. 스퀘어의 FF시리즈를 능가할만한 에닉스 최고의 RPG 드래곤 퀘스트가 미니컴보이로 발매됩니다. 이 게임의 주인공은 DQ4에서 활약한바 있는 테리이고, 내용 또한 테리가 어린 시절 경험한 이상한 모험을 그려 가는 것이라고 합니다. 그럼 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 드래곤 퀘스트 환상의 대지
② 드래곤 퀘스트 몬스터즈
③ 드래곤 퀘스트 몬스터 파이터즈
④ 드래곤 퀘스트 몬스터 마스터즈

2. 최근 아케이드용으로 발매된 사이코의 슈팅게임인 'STRIKERS 1945' 2편에 등장하지 않는 기체는 다음 중 무엇일까요?
① 라이트닝
② 모스키토
③ 하야테
④ 카에테

3. 사무라이 이후 검술 격투게임에 재미를 본 SNK가 사무라이 시리즈가 아닌 새로운 이름으로 검술 격투게임을 내놓았습니다. 이름하여 더 라스트 솔져 -월화의 검사-. 그럼 이 게임에 등장하지 않는 캐릭터는 다음 중 누구일까요?
① 이열화
② 일조 아카리
③ 신기십삼
④ 스즈키 유

4. 두근두근 메모리얼 발매 이후 수많은 두근두근 메모리얼을 이용한 게임들을 만들어온 코나미가 두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 이후 또다른 퀴즈형식의 게임을 제작하고 있답니다. 이 게임의 제목은 다음 중 무엇일까요?
① 두근두근 방과후
② 두근두근 퀴즈왕
③ 두근두근 하교길
④ 두근두근 수업중

5. 몇달전 숨죽이고 있던 SME가 내놓은 3D 풀 폴리곤 RPG 라그나 큘.이 게임은 일반 RPG들과는 달리 메모리카드로 친구들과 대전을 즐길 수 있는 신 시스템이 쓰였습니다. 이 시스템의 명칭은 무엇일까요?
① M. B. S
② M. M. X
③ ZAPPING SYSTEM
④ EX SYSTEM

6. 와프사가 내놓은 3D 인터랙티브 무비 어드벤처 D의 식탁. 이 이후 많은 게임사가 인터랙티브 어드벤처 장르를 개척해 나갔습니다. 최근 병원 내에서 일어나는 기괴한 사건을 바탕으로 스토리를 구성한 게임을 반다이에서 내놓았는데, 이 게임의 제목은 무엇일까요?
① 거리(街)
② R?MJ
③ 문라이트 신드롬
④ 노노무라 병원이야기

7. 세가를 대표하는 최고의 시뮬레이션 게임 샤이닝 포스 시리즈 제 3편이 새로운 시스템을 가지고 우리 곁에 찾아왔습니다. 총 3편으로 나누어 발매될 이 샤이닝 포스 III 시나리오 1의 제목은 무엇일까요?
① 새로운 신화
② 지혜의 땅
③ 왕도의 거신
④ 신비오스의 원더랜드

8. 잔인함의 극치를 맛볼 수 있는 격투게임 모탈컴뱃의 제 4편이 발매를 눈앞에 두고 있습니다. 모탈컴뱃의 특징은 캐릭터의 리얼함과 무기를 사용할 수 있다는 점입니다. 특히 잔인하기로 소문난 K.O 후의 FINAL ATTACK은 플레이어로 하여금 짜릿함을 느끼게 해 주죠. 그럼 이 게임의 제작사는 어디일까요?
① CAPCOM
② NAMCO
③ MIDWAY
④ SEGA

9. 이 시대 최고의 RPG인 스퀘어의 FF시리즈. 이미 7편이 세계적인 히트를 치고, 현재 2000년 개봉을 목표로 FF를 영화화하고 있습니다. 그럼 다음 중 FF시리즈에 등장하는 소환수로 이루어진 것이 아닌 것은 무엇일까요?
① 바하무트, 라무우, 시바
② 이프리트, 타나토스, 리바이어선
③ 쵸코보&모그리, 타이탄, 오딘
④ 나이츠 오브 라운드, 알렉산더, 피닉스

10. PS용 3D 슈팅게임중 하나로 2편의 발매를 눈앞에 두고 있는 이 게임은 실감나는 플라이트를 즐길 수 있으며, 전작에서는 항공모함 착륙 이벤트로 플레이어를 즐겁게 해주었습니다. 다양한 미션과 기체를 선택할 수 있고, 높은 난이도를 자랑하는 이 게임의 제목은?
① 에어로 게이지
② 파일럿 윙즈
③ 에이스 컴뱃
④ 사이드 와인더

도전! 추리 특급

1. 게임챔프 3월호 기대 소프트 1위는?
1. 드래곤 퀘스트 7
2. 바이오 하자드2
3. 패러사이트 이브
4. 철권3

2. 3월의 일본 인기 소프트 1위는?
1. 그랜디아
2. 프론트 미션 얼터너티브
3. 쵸코보의 이상한 던전
4. 슈퍼 로봇대전F

누구나 주인공이 될 수 있다!

도전! 퀴즈 챔프 상

1등 **1명** 닌텐도 64 1대

2등 **1명** 플스 1대

3등 **3명** 16메가 램 1개

4등 **5명** 플스 CD 1개

5등 **20명** PC게임 1개

6등 **10명** 다마고치 1개

7등 **20명** 챔프 전화 카드 1장

도전! 추리 특급 상

1등 **1명** 새턴 1대

2등 **2명** 미니 컴보이 1대

3등 **5명** 새턴 CD 1개

4등 **10명** PC게임 1개

4등 **10명** 다마고치 1개

5등 **20명** 챔프 전화 카드 1장

당첨자 발표도 700-2377 (→1번 →3번)

응모 요령

당첨자 선발 기준 및 방법 :
첫 번째 스테이지인 [스피드 퀴즈]는 1문제 당 5점으로,
총점 70점 이상이 되어야 다음 스테이지로 넘어갈 수 있습니다.
두 번째 스테이지인 [공포의 사작선다] 게임 퀴즈는 1문제 당 10점으로,
이 스테이지에서는 80점 이상이 되어야 당첨자 자격이 주어집니다.
그리고, 2문제로 구성되어 있는 [도전 퀴즈 특급]은 두 문제를 모두 맞추어야만
당첨자 자격이 주어집니다. (단, 동점이라도 이용 횟수가 많으면, 당첨될 확률이 높아집니다.)
마감일 : 매달 30일 까지
당첨자 발표 : 전국 어디서나 02-700-2377로 확인!!!
상품 수령 : 서울, 경인 지역에 거주하는 분은 15일~18일 사이에 (02)3142-6843으로 김경미씨에게 전화를 걸어 선물 받아갈 날짜를 약속한 후 본사에 내방해서 직접 찾아가시고, 지방 거주자는 본사에서 선물을 우편으로 보내드립니다.

지난호 정답

1. 3, 2, 4, 4, 3, 1, 4, 2, 3, 4
2. ❹번 바이오 하자드 2
   ❷번 프론트 미션 2

특보!

용산 가격정보 등장!

700-2377에서는 생생한 현장 가격 정보를 들을 수 있습니다.
• 이용방법 : 700-2377로 전화
1번 게임챔프 → 4번 용산가격정보

겜훈장?!

이 코너는 독자 여러분이 게임을 플레이하다가 막히는 부분, 또 알고 싶은 비법, 그밖에 소프트웨어 관련 정보나 하드웨어 관련 정보에 관한 질문을 Q&A 형식으로 풀어나가는 코너입니다. 마감은 매달 20일이고 챔프로 직접전화를 걸어 문의하는 것보다더 상세하고 정확한 해답을 얻을 수 있습니다.

겜훈장의 얼굴은? 1000점
떠꺼머리 辛/강원도 춘천시 효자2동 590-91번지

Q 모모의 탑에서 큐빅 4개를 맞추는 법은?

안녕하세요. PS용 브레스 오브 파이어3의 모모의 탑에서 큐빅 4개를 맞추어야 하는 곳이 있습니다. 제가 여기서 막혔는데요. 저도 처음에 2번째와 4번째를 누르고 지나가려니 침대가 있던 옆방으로 떨어지더군요. 제발 가르쳐 주세요.

김학송/서울시 용산구 이태원1동

A 모모의 탑에서 큐빅을 맞추는 순서는 우선 1층의 건물내부의 있는 큐빅을 맞춥니다. 그러면 돌아가지 못하도록 빨간 줄이 그어지면서 카운트다운이 시작되죠. 이때 뒤도 돌아보지 마시고 2층을 통해 밖으로 나가세요. 그후 물가주위에 있는 3개의 큐빅을 제한시간내에 맞추면 됩니다.

겜훈장의 양면성 500점
김병관/부산시 동래구 명장1동 63-9

Q FF7에서?

안녕하세요. 겜훈장님 저는 무척이나 FF7을 좋아합니다. 그런데 게임도중 열차를 따라잡는 곳으로 왔는데 도무지 잡히지가 않습니다. 제발 저에게 열차를 잡는 방법 좀 가르쳐 주세요. 그럼 훈장님만 믿겠습니다. 안녕히계세요.

강영진/서울시 강북구 수유4동

A 허허. 이런 열차를 따라잡는 곳이 어딘지 파악이 안되는군요. 만약 처음 부분에 크라우드가 탈출하는 부분을 말씀하시는 거라면 적들이 주위를 둘러쌓을 때 싸우지 마시고 그냥 도망치시면 됩니다. 방법은 선택문으로 나오는데 제대로 선택하세요. 답변이 부족해 죄송합니다. 다음부터는 정확하게 질문해 주세요.

Q 포켓몬스터 공략본

안녕하세요. 겜훈장님 저는 게임챔프를 막 보기 시작한 새내기 독자 김성민이라고 합니다. 다름이 아니고 GB용 포켓몬스터를 사서 재미있게 즐기고 있는데, 일본어를 모르다 보니, 도저히 진행할 수가 없습니다. 부디 포켓몬스터 공략본을 보내주셨으면 감사하겠습니다.

김성민/경주시 성동동 우주웨미리

A 우선은 챔프에서 GB용 공략단행본이 몇 달전 부록으로 나가서 다시 지면에 실을 수는 없습니다. (그 안에 포켓몬스터가 있거든요.) 과월호를 구해보시구요. 정 안되면 제가 소장하고 있는 것을 보내드리지요.

Q 발매일은 언제?

안녕하세요. 겜훈장님. 일본에서는 바이오해저드2, 사쿠라 대전2, 슬레이어즈2가 나왔는지요. 왜냐 하면요 1월에 제가 일본을 갑니다. 가서 CD좀 구입하려구요. 알려주세요.

박진엽/부천시 오정구 오정동 서울맨션

A 일본을 가신다니 부럽네요. 하지만 경제가 어려우니 외화낭비는 하지 마세요. 바이오해저드2의 발매일은 1월 예정으로 잡혀 있습니다. 하지만 CAPCOM에서 사정이 생기면 연기가 될 수도 있겠죠. 그리고 사쿠라 대전2와 슬레이어즈2의 발매일은 미정입니다. 그럼 여행 잘 다녀오세요.

Q KOF97의 발매시기는?

안녕하세요. 추우신데 노고가 많습니다. 묻고픈 것은요. KOF97에서는 정말 폭주하는 것은 꽝입니까? 꽝이라면 KOF97의 발매시기와 폭주하는 것 등 아케이드와 비교를 해주세요.

선주환/수원시 장안구 정자동 동신APT

A KOF97의 폭주시스템에 대해서는 사람들마다 다른 의견을 보이고 있습니다. 어떤 사람들은 이 새로운 시스템에 잘 적응해 이 시스템이 좋다고 하시는 분도 있고, 진정한 KOF는 이게 아니라고 하시는 분들도 있고, 사람들마다 자신이 생각하는 기준이 있기 때문에 뭐라고 말씀드릴 수는 없네요. 그리고 이미 KOF97은 네오지오용 팩, CD로 발매가 된 상태이구요. 타기종의 이식에 대한 발표나 정보는 아직 없습니다.

Q KOF97에서 폭주 뉴페이스 선택법은?

안녕하세요. 저는 변효성이라 하옵니다. 제가 하고 싶은 질문은 KOF97에서 폭주 뉴페이스를 고르는 겁니다. 레오나, 이오리의 폭주 커맨드는 아는데, 폭주 뉴페이스의 커맨드만 모릅니다. 폭주한 크리스의 모습이 보고싶어요. 그리고 또 크리스의 기술을 전부 알려주세요. 안녕히 계세요.

변효성/전북 전주시 완산구 고사동

A 폭주 뉴페이스 선택법은 우선 폭주 이오리와 폭주 레오나를 고른 후 START버튼

이오리의 횡포 500점
최우진/강원도 춘천시 효자1동

을 누른 채로
↑←↓→↑↓+B+C 차례대로 입력하시면 됩니다.

크리스 기술

헌팅 에어	→↓↘+B OR D
슈팅 댄서 슬래스트	→↘↓↙←+A OR C
슈팅 댄서 스텝	→↘↓↙←+B OR D
글라이더 스턴프 (점프중)	↓↘→+B OR D
트위스트 드라이브	↓↙←↓↙←+B OR D
체인 슬라이드 터치	↓↘→↓↘→+A OR C

데드 오어 얼라이브의 비기

마법학원 루나와 데드 오어 얼라이브의 비기를 가르쳐 주세요. 그리고 즐거운 새해 맞으세요.

석재철/대구시 동구 효목1동

마법학원 루나에 대한 비기는 밝혀진 게 없고요. 데드 오어 얼라이브에 대한 비기를 모조리 가르쳐 드리죠.

1. 각 캐릭터 코스츔 선택
   이것은 각 캐릭터의 다른 복장을 입고 보스를 클리어 하시면 됩니다. 거의 노가다 수준이죠.
2. 숨겨진 스테이지
   티나를 이용해 노멀이상의 난이도로 한번 클리어 하면 미국 서부의 카우보이 복장을 선택할 수 있다. 여기서 다음과 같은 조건을 만족시키면 숨겨진 웨스턴 스테이지에서 대전할 수 있게 된다.

<조건>

-아케이드 모드에서 플레이 중에 난입되었을 때
-VS 모드의 최초의 대전을 1P측에서 시작했을 때
-VS 모드에서 계속 승리해 나갔을 때

3. 엑스트라 콘피그!
   아래 조건을 만족시키면 옵션에 엑스트라 콘피그가 나타나게 된다. 엑스트라 콘피그는 6가지 설정을 변경할 수 있으며, 조건은 A, B 둘 중 하나만 만족시키면 된다.
   1) 파이팅 오더 : 아케이드 모드의 적 등장 순서 결정
      조건 A : 타임어택 모드를 5분 이내로 클리어
      조건 B : 게임시간 40시간 초과
   2) 링 사이즈 : 링의 크기 설정
      조건 A : 아케이드(노멀) 모드로 1회 클리어
      조건 B : 게임시간 3시간 초과
   3)데인저 존 : 데인저 존의 크기 설정
      조건 A : 아케이드 버스트 모드를 1회 클리어
      조건 B : 게임시간 6시간 초과
   4)데인저 데미지 : 데인저 존의 데미지 크기 조절
      조건 A : 서바이벌 모드에서 10회이상 승리
      조건 B : 게임시간 10시간 초과
   5)데인저 바운스 : 데인저 존의 바운드 높이 조절
      조건 A : 네임 엔트리에서 'DOA' 입력
      조건 B : 게임시간 20시간 초과
   6)시스템 보이스 : 시스템 보이스를 카스미로 설정
      조건 A : 트레이닝 모드 제외 카스미의 사용 회수 100회 초과
      조건 B : 게임시간 80시간 초과

이상입니다. 그리고 석재철군도 새해 복 많이 받으세요.

나이트 메어 크리쳐스 무적 패스워드

MERRY CHRISTMAS!!! 겜훈장님과 그 외 게임챔프의 모든 분에게 평생 잊지 못할 크리스마스가 되길 기원합니다. 본론으로 들어가서 나이트 메어 크리쳐스에서 무적이 되는 PASSWORD가 있다던데, 좀 알려주세요.

홍진석/서울시 강남구 신사동

홍진석군도 메리 크리스마스입니다. 덤으로 HAPPY NEW YEAR. 나이트 메어 크리쳐스의 무적패스워드 입력법은 우선 패스워드 화면으로 가서 ←↑×□↓△□↓를 입력시킵니다. 그럼 초기 화면으로 돌아오죠. 이때 START버튼을 누르면 3가지 선택문이 나오는데 첫 번째가 심장 무한, 즉 무적이 되는 것이고, 두 번째가 몬스터 플레이, 세 번째가 스테이지 셀렉트입니다.

답변되었길 바랍니다. 그리고 진석군은 엽서는 7장이나 보내셨더군요. 수고하셨습니다.

여러가지 질문들

안녕하세요. 열심히 일하시는 겜훈장님. 요즘 독감유행인데 몸 건강하시길 바랍니다. 제가 드릴 질문은 얼마전 SS로 이식된 X맨 대 스파의 사소한 비법 등을 알려주시구요. 고우키의 순옥살 사용법도 알려주세요. 그리고 네오지오용과 SS용의 KOF96 게니츠 고르는 법도 알려주세요. 또, SS용 록맨X4에서 록맨의 머리파츠와 이상한 자줏빛 갑옷이 어디 있는지 알려주시고요. 리얼바우트스페셜의 비법도 가르쳐 주세요. 마지막으로 아직 미정인 KOF97이 SS로 언제쯤 이식될까요?
답변 부탁드립니다.

나(?)/서울시 강남구 삼성2동 AID APT

외화 모으기 운동 500점
이윤석/서울시 양천구 목2동 가든빌라

겜 산타 500점
최창덕/경남 양산시 북부동 153-7

이름이 '나'는 아니겠죠. 앞으로 보내실 때는 이름을 꼭 제대로 기입해 주세요. 답변을 해드리죠. 답변 량이 너무 많아 겜훈장님 쓰러지는 거 아닌지 모르겠네. 우선 X맨대 스파의 비법은 효과음 모드에서 L OR R버튼을 누르면 SUPER S.E모드가 생겨 효과음이 스테레오로 나옵니다. 그리고 노 컨티뉴 클리어를 하게 되면 슈퍼콤포 게이지라는 옵션이 존재하게되죠. 이것은 슈퍼콤보 게이지가 줄지 않는 모드입니다. 고우키의 순옥살 커맨드는 약펀치, 약펀치, →, 약킥, 강펀치 여기서 포인트는 →, 약킥을 아주 빠르게 입력을 해야 한다는 것입니다. 주로 쓰러진 상대에게 사용하죠. 하지만 동작이 빠른 가이나 춘리에게는 사용하지 마세요.

다음으로 NEOGEO용과 SS용 KOF96 게니츠 선택법은 우선 네오지오용은 CD만 선택되구요. SS용 KOF96 게니츠 선택 커맨드는 ↑+약킥 →+강펀치 ←+약펀치 ↓+강킥입니다. 그리고 SS용 록맨X4에서 파츠 얻는 법은 모든 파츠를 얻는 법으로 대치를 해드리죠. 우선 게임시작시 록맨에 커서를 맞추고 B버튼 2번 누르고, 방향키←를 6번 누르고, L+R튼을 누른 채로 START버튼을 누르면 됩니다. 그러면 처음 시작할 때는 파츠가 없는 상태로 출발하지만 아무파츠나 하나만 얻게 되면 그 순간 모든 파츠가 다 장착되게 됩니다. 또, 리얼바우트 아랑전설 스페셜의 비법은 비법이랄 것도 없지만 EX캐릭터를 고르는 방법을 알려드리죠. 우선 캐릭터 선택화면에서 START버튼을 누른 채 B, B, C, C 입력후 B를 누른 채로 C버튼을 입력, 그 후에 A OR B버튼을 입력하면 됩니다.

마지막으로 KOF97의 이식에 관한 정보는 아직 없

날아라 겜훈장 500점
박치현/부산시 영도구 영선동1가 49-1번지

고요. 매번 SNK가 겨울에 KOF시리즈를 발매하니 그쯤이 되지 않을런지 조심스럽게 예상해 봅니다.

Q 네모네모로직 퍼즐은 어떻게?

우하하하! 안녕하시렵니까? 처음으로 보내니 무척 특이하군요(?). 본론으로 들어가 전 PS/GB를 가지고 있는 유저입니다. 요즘 후진 CD 때문에 고생하고 있구요. 현재는 KOF96을 하고 있습니다. PS용 KOF96에서 3명을 같은 캐릭터로 선택하는 방법이 없을까요? 있으면 가르쳐 주세요. 또 한가지 있습니다. 네모네모로직 퍼즐 하는 법을 가르쳐 주세요.

???/경기도 남양주시 진건면 사능리657-6 한신 빌라

PS용 KOF96의 캐릭터를 3명다 같이 고르는 법은 없습니다. 다음으로 네모네모로직의 기본 룰을 설명 드리지요.

1. 우선 표시되어 있는 숫자에 따라 해당하는 열의 가로와 세로 방향에 그 숫자의 수만큼 연속해서 칠합니다.
2. 숫자가 2개 이상 존재하는 열에서는 '표시되어있는 숫자의 순서에 따라 칠하고 두 숫자를 연결해 칠하지 말고 반드시 1칸 이상을 띄어야' 합니다.
3. 칠을 해야 할 칸을 찾아 검게 칠하는 것도 중요하지만, 칠하지 말아야 할 칸을 찾아 X(NO) 표시를 해 두는 것이 대단히 중요합니다. 이 X(NO)표시가 바로 문제의 키 포인트가 됩니다.
4. 가로, 세로 열에 나타난 숫자를 동시에 만족해야하므로 서로의 연관성을 찾아내는 것이 문제풀이의 지름길입니다.

설명이 부족하면 서점에서 단행본을 판매하고 있는데, 해법이 단행본 안에 친절하게 수록되어 있습니다. 참고하세요.

Q N64 소프트의 발매일

겜훈장님 안녕하십니까? 저는 N64의 매니아이고, 챔프의 열성독자입니다. 처음에는 N64를 잘 몰랐는데, 알아보니 게임이 상당히 적더라구요. 그럼 제가 기대 하고 있는 소닉윙스 어설트와 젤다의 전설, 드라큘라 3D, 슈퍼 로봇 스피리츠의 발매일을 알려 주세요. 너무 많이 여쭈어 죄송합니다.

???/서울시 동대문구 청량2동 2가 205번지 415호

A 젤다의 전설 램팩용은 12월 예정이구요 DD전용은 미정입니다. 나머지 슈퍼 로봇 스피릿츠와 소닉윙즈 어설트, 드라큘라 3D의 발매일은 미정입니다. 그리고 이름 쓰는 것 잊지 마세요.

Q GB소식은 왜 없죠

겜훈장님, 요새는 왜 GB소식이 별로 없어요? 그리고 GB가 요즘게임에 뒤떨어지는 거예요? 저는 GB게임을 제일 좋아해서 게임챔프를 사면 꼭 GB내용을 먼저 보는데 없으면 얼마나 슬픈데요. 흑흑… GB내용 많이 넣어 주세요.

송치만/대전시 동구 삼성동 390-36

A 요즘은 GB게임이 많이 나오지가 않죠. 우선 32BIT 게임기가 판을 치는 세상인데, 조금만 생각해 보시면 아실 겁니다. 그래도 포켓몬스터가 꾸준히 사랑을 받고 있잖아요. GB게임은 용량 면이나 외관상으로 볼 때 현 32BIT게임기 보다 뒤떨어지는 건 사실입니다. 하지만 게임성이 뒤떨어지는 건 아니죠. 슬퍼하지 마시구요. 에닉스에서 이번에 드래곤 퀘스트 몬스터즈라는 게임을 98년 3월에 발매하기로 했으니깐, 기다려 보세요. 최근 VGB의 활성화로 GB는 점점 설땅을 잃어가고는 있지만 그래도 닌텐도 게임기인데요. GB내용은 소식이 들어오는 대로 많이많이 실어 드리겠습니다.

겜훈장 1000원짜리 지폐 모델되다 500점
권태환/서울시 양천구 신정3동 1149-17호

신 슈퍼 로봇대전의 비기와 바람의 검심은?

신 슈퍼 로봇대전의 비기 좀 알려주세요. 그리고 바람의 검심 RPG는 어느 게임기에 있나요.

고지현/대구시 수성구 지산동 지산 현대APT

A 신 슈퍼 로봇대전의 이렇다 할 비기는 없구요. 액플 코드를 알려드리죠.

돈 코드 : 800FEC94 967F
800FEC96 0098

그리고 덤으로 하나더 전투 로딩시 버튼을 연타하면 로딩시간이 줄어듭니다. 바람의 검심 RPG판은 발매중이고요. PS용입니다.

우영 게임스쿨에 관해.

안녕하십니까? IMF시대에 고생이 많으십니다. 저는 게임을 너무 좋아하는 민초입니다. 저번 12월호 SS코너를 보니 (주)우영에서 게임스쿨을 운영 할 거라고 하던데요. 자세히 알려 주세요. 저는 게임 프로그래머의 꿈을 꾸고 있는 사람이어서 게임 스쿨에서 꼭 교육을 받고 싶습니다. 도와주세요.

홍석진/서울시 강남구 신사동 645-22

A 자세히는 아니지만 가르쳐 드리겠습니다. 멀티미디어 전문가 과정 23기 모집(1월 12일 개강)

청 컴퓨터그래픽의 정규 교육과정은 6학기로 구성된 1년제로서 이는 다시 8개월의 필수과정과 4개월의 전공과정으로 세분화되어 있습니다. 교육은 주5일 · 1일 4시간의 강의로 진행되며, 풍부한 실무경험을 바탕으로 한 전문 교육팀이 이론과 실기를 나누어 교육하고 있습니다.

정규 교육과정(1년) 컴퓨터 기초이론/조형예술/아이콘 디자인/2차원 애니메이션/이미지 프로세싱/3D 일러스트레이션/3차원 모델링 · 렌더링/3차원 애니메이션/멀티미디어 제작도구/인터넷/웹 디자인/HTML/멀티미디어 유틸리티/디지털 영상편집/인테넷 제작도구/디지틀 페인팅/자바/VRML/포트폴리오

특별 교육과정(2개월) 3D스튜디오 MAX과정/인터넷 웹 디자인 과정/M.M디렉터 과정/포토샵 과정 이상입니다.

입학 문의는 02-3444-8522~4
위치는 압구정역 4번출구 계룡빌딩 5층입니다.
우영TEL : 02-3445-4854입니다.

챔핑의 H/W & S/W 연구실

PS개조후 정품CD의 작동여부는?

안녕하세요. 훈장님 저는 지금 PS를 개조하려고 준비하고 있는 평범한 학생이에요. 정말 궁금해서 그러는데요, PS를 개조해 놓아도 정품CD가 돌아가나요?

고지현/대구광역시 수성구 지산동 지산 현대APT

A 허허, 고지현군은 경제를 살려볼까하는 마음으로 개조를 하려하나요? 그렇다면 칭찬을…. 본론으로 들어가서 PS를 개조한다고 해서 정품CD가 안 돌아간다거나 하는 일은 없습니다. 간혹 개조를 잘못하거나 상태가 좋지 않은 기계를 개조하는 경우 프레임이 끊기는 현상이나 다운되는 현상이 발생하는 경우는 있습니다. 이런 경우 기계를 뒤집거나 세워서 사용하거나 직접 프레임 조절을 시도하는데, 이런 것들은 임시방편에 불과한 것이죠. 부디 개조하는데 문제없길 바라겠구요, 게임 열심히 하세요.

Q

PS용 액션리플레이카드 사용법

안녕하세요. 겜훈장님. 저는 정말이지 PS를 사랑하는 사람입니다. 얼마전 저는 PS용 액플을 구입했습니다. 그런데 아무리 시도를 해도 실행이 되지 않는 것입니다. 겜훈장님 제발 저에게 액플 사용법을 가르쳐 주세요. 부탁 드립니다. 그럼 추운 겨울 따뜻하게 보내세요.

서찬중/서울시 강북구 수유6동

박진엽/부천시 오정구 오정동 서울맨션

우선 따뜻한 위로의 말 감사드리고요. PS용 액플의 사용법이라…, 우선은 액플을 PS에 연결을 한다. 그리고 액플 측면에 있는 스위치를 올린다. PS 전원을 켠다. 액플 화면이 나오면 일단은 성공. 만일 안 나오면 위의 순서를 다시 반복하세요. 일단 액플화면이 나오면 에디트를 선택해서 필요한 코드를 입력하세요. 그런 후 코드 ON/OFF를 확인하시고, 즉 사용하고 싶은 코드만 ON시키세요. 여기서 특정한 게임들은 하나의 코드만 인식을 하니 불편하시더라도 코드는 하나씩 실행시키세요. 다음으로 START 버튼을 누르면 선택문이 3개가 나오는데 제일 위에 있는 것을 선택하시면 됩니다. 단 액플은 세이브 데이터를 고치는 것이기 때문에 세이브 데이터가 있는 경우에만 가능합니다. 이점 주의하시고요. 고친 후 세이브 해두시는 것도 염두해 두세요. 그리고 액플을 남용하는 것은 게임의 재미를 반감시키는 원인이 되니 적당한 선까지만 사용하세요. 액플 좋다 남용 말고, 건전사회 이룩하자.

불쌍한 겜훈장 500점
지 권/인천시 남동구 간석1동 71번지

겜훈장의 폭주 500점
이한웅/경기도 성남시 상대원1동 궁전APT

오! 나의 훈장님 500점
문세훈/서울시 노원구 상계7동 한양APT

훈장 GIRL
훈장걸 500점
이영준/서울시 중랑구 중화1동 295-49호

Q

N64용 액션 리플레이에 대해

겜훈장님 도와주세요. 얼마전 풍문에 듣자하니 닌텐도64에서도 PS나 SS처럼 액플이 있다하던데, 사실인가요? 있다면 타 액플처럼 16진수 방식인가요?

홍진석/서울시 강남구 신사동

닌텐도64에도 액플의 바람이 불고있습니다. 이번에 발매된 N64용 액플의 이름은 게임샤크이구요, 전에 발매된 액플과 다른 점은 본체 전면에 메뉴화면이 나타날 때까지 카운터를 세는 디지털 카운터가 탑재되어 있습니다. 사용법은 PS, SS용 액플과 같은 방식입니다. 이미 등록되어 있는 코드를 이용하거나 새로운 코드를 입력해 사용하면 되는 것이죠.

Q

KDS새턴과 SEGA새턴의 차이점

안녕하세요. 겜훈장님 저는 2가지 질문이 있습니다. 첫 번째는 KDS새턴과 SEGA새턴의 차이점을 알고 싶고, 두 번째는 SS의 램팩에는 몇 가지 종류가 있는지 알고 싶습니다.

하정수/서울시 양천구 목6동 901번지 신시가지APT

A 사실 KDS새턴은 SEGA새턴과 차이점이 없습니다. 그냥 둘다 세가 새턴이라고 보시면 됩니다. 그리고 SS의 램팩은 2종류죠. 세이브를 할 수 있는 메모리 팩, 그리고 SNK와 CAPCOM에서 나온 게임전용 1M, 4M 램팩입니다. 요즘 들어 액플과 1M, 4M램팩과 메모리팩을 동시에 갖춘 팩들도 나오고 있습니다. 대부분 대만제이지만요.

훈장님의 착각 500점
박태현/서울시 강동구 명일1동 351-4

챔프 쌤쌤 마당

이 코너는 독자 여러분들을 위한 코너입니다.
저희 게임챔프를 이용해서 팔거나 구입하고 싶은 물건이나 교환하고 싶은 물건이 있으시면 주저하지 마시고 아래의 주소로 엽서를 보내주세요. FAX나 PC통신으로 메일을 보내주셔도 좋습니다. 그리고 보내실 때에는 기종,내용,이름·ID,주소,전화번호(지역번호 꼭 쓰세요)를 정확히 기입해서 보내주세요. 다음달부터는 이름, 주소, 전화번호 등이 정확하지 않은 분은 실어드리지 않을 것입니다. 거래하실 때는 모든 내용을 사전에 철저하게 확인해서 뜻하지 않은 피해를 입지 않도록 주의하세요.

보내실 주소 : (121-160) 서울시 마포구 상수동 324-1
법경빌딩 5층 게임챔프 쌤쌤마당 담당자앞
FAX: 02-3142-6820
PC통신 : 천리안에서 GO CHAMPG하신 후
'사고팔고란'에 글을 올리시거나
천리안/하이텔 ID:champg
나우누리ID:네모네모로 메일주세요.

사고

PS+주변기기+메모리 카드 1개+패드 2개+정품CD 1개(철권 2)를 19만원에 삽니다. 삐삐음성으로 남기신 후 4989를 찍어주세요.
B.B : 012-1143-9685
민승기/서울시 동대문구 청량 2동 837번지 24통 8반

PS(3000이상 기종)+패드 1개+메모리 카드를 10만원에 삽니다. 연락은 오후 5시 이후에 해 주시기 바랍니다.
TEL : (02) 494-7240
조용규/서울시 중랑구 상봉 2동 12-22(1F)

PS용 복사CD(브레스 오브 화이어 3, 실황야구 97개막판, 사가 프론티어, 릿지레이서2, 바이오 하자드 1 또는 편집판, 소울엣지, 투신전 2 또는 3등을(가능하면 메뉴얼까지 포함해서) 가격은 이송료 포함 장당 6,000원에 삽니다. (CD에 따라서 가격절충 가능합니다)전화는 AM 12~PM 12시 사이에 해 주시고, 황우진씨 바꿔달라고 하면 되며 다른사람이 받으면 연락처와 이름을 꼭 남겨 주세요. 많은 연락 바랍니다.
TEL : (042) 522-0556
황우진/대전시 중구 태평 2동 410-29

팔고

PS(개조)+AV단자+패드 1개+복사CD(악마성 드라큐라+브레스 오브 파이어 3)+게임파워 2권을 19만 5천원에 팝니다. 소포로 보낼시에는 우송료 1만원을 추가 부담하셔야 합니다. 되도록 빨리 연락을 주시기 바랍니다. 전화를 하실때에는 형기 친구라고 해 주세요. 원하시면 철이 벗겨진 NBA파워덩크도 드립니다.
TEL : (053) 983-3026
박형기/대구시 동구 검사동 990-25 우림 주유소 3층

PS용 정품 CD를 팝니다. 파이널 판타지VII 25,000원, 악마성 드라큐라X 25,000원, 랑그릿사 I&II 35,000원에 팝니다. 전화는 토요일 오후 3시부터 일요일 내내 받습니다.
TEL : (032) 524-6198
윤현철/인천시 부평구 부평 5동 189-6 19/1

PS(5500), CD(정품) FF7, SFEX+ , 토발 2, 복사CD 27장, 패드 2개, 메모리 카드 1개를 35만원에 팝니다. 단, AV단자밖에 안됩니다. 연락은 평일에는 6시 이후, 주말에는 언제든지 됩니다.
TEL : (032) 887-3881
김병한/인천시 남구 용현5동 금호APT 3-1401호

팔고

개조 PS(5500)+메모리 카드+변압기+패드 1개+정품CD(소울엣지)+복사CD(아인헨더, 프론트 미션 2, 브레스 오브 화이어 3, 타임 크라이시스)+총(원본)을 20~22만원에 팝니다. 가격절충도 가능합니다. PS본체와 CD모두 1달정도 밖에 안쓴 새것입니다. 케이스, 비닐, 메뉴얼 포함(본체) 연락은 편지로 해 주시고 편지에 꼭 전화번호나 삐삐번호를 적어서 보내주세요.
김동훈/서울시 은평구 신사 2동 98-17 현대 APT 103동 1302호 122-082

쌤쌤하고

PS CD(스트리트 파이터 EX 플러스 알파, 남코뮤지엄2)를 팝니다. 모두 정품 입니다. K.O.F. '96 또는 리얼바우트 아랑전설, 바이오 하자드로 교환합니다. 아니면 스파 EX는 30,000~70,00원에 팔고, 남코 뮤지엄 2는 30,000~40,000원 정도에 팔고 싶습니다. SS로 교환도 합니다. 되도록 서울분과 거래합니다.
TEL : (02) 429-8232
한선국/서울시 강동구 암사 4동 477-21(302)

GB(구형)노란색, 햄스터 2마리(집, 먹이, 물통 포함), 소년탐정 김전일 11~14권, 12합팩(KOF 96, 타마고치 키우기, 불령 등), 야구공, 충전기, 충전지 4개, 아카데미 미니 전동건(거의 새것입니다.), 트럼프 카드, 굿보낭 티처 6, 7권, 비우와우 1, 4권, 에어조단 10권(완결편), 검정고무신 14권, 파이트 볼 6권을 플레이 스테이션과 주변기기, 패드 2개, 메모리 카드, CD 2장정도와 바꾸고 싶습니다. 기계와 주변기기가 양호하면 돈을 더 드리겠습니다. 가격절충 합니다. 그리고 되도록이면 서울에서 하고 저희 가게에서 하면 좋겠습니다.
TEL : (낮) (02)605-8255
(밤) (02)605-1696
홍성일/서울시 강서구 화곡 3동 1049-46호

PS(3500)+파이팅 스틱+정품CD(스파ZERO 2)를 18~19만원사이에 팝니다. 또는 3만원을 더해서 커마 PS본체, 주변기기와 교환을 원합니다. 연락은 음성으로, 번호는 4989를 찍어주세요. 메뉴얼과 케이스도 있습니다.
B.B : 012-1117-7734
김태민/경기도 의정부시 가능 1동 가능빌라 C동 103호

사고

SS(개조)+패드 2개+슈퍼 로봇대전 F를 12만원정도에 삽니다. 다른 복사 CD도 장당 5천원에 삽니다. 연락 하실 때에는 되도록이면 삐삐로 쳐 주시고 지역번호, 음성끝에 10이라고 쳐 주세요. 만약 삐삐로 연락이 되지 않을경우에만 집으로 연락을 바라며 전화하실 때에는 직무 친구라고 해 주세요.
B.B : 015-8648-8163
TEL : (032) 575-8163
정직무/인천시 서구가좌 2동 진주 APT 401동 1001호

SS+패드 1개를 10~11만원에 삽니다
B.B : 015-7709-7004
조형국/경기도 평택시 서탄면 내천 1리 79

팔고

SS용 랑그릿사 풀마에루2(복사)와 리얼바우트 아랑전설(정품)을 각각 10,000원에 팝니다. 직거래만 가능하며 연락은 5시 이후에 (휴일은 아무때나 상관없습니다.)해 주세요. 리얼바우트 아랑전설은 뒷표지가 없습니다.
B.B : 015-7715-5878
조원길/서울시 영등포구 신길 6동 4300-30

SS(개조)+주변기기+멀티탭+복사 CD(선더포스V, 록맨X4, 다이나마이트 형사, 바이오 하자드, 파이터즈 메가믹스, 신황권)+정품 CD(버철캅+가디언 히어로즈+아랑전설 3)+대만제 버철건을 21만원정도에 팝니다. 연락은 평일 밤 11시 30분~12시 30분, 공휴일 아무때나 가능합니다.
TEL : (0392) 31-8404
김승찬/강원도 속초시 교동 제일빌라 나동 303호

쌤쌤하고

에바 프라모델 에바-01 TEST TYPE(38,500원)과 에바-04(33,000원), 매직 더 개더링(약 20,000원) 그리고 10,000원을 합쳐서 새턴 CD 리얼 바우트 아랑전설 스페셜(정품)로 교환합니다. 램 카드리지는 필요 없고 정품 CD와 종이상자(램카드리지와 합쳐진 것을 살 때 포장되어 있는 종이상자)만 있으면 됩니다. 또한 그랜디아 원본으로도 교환합니다. 그랜디아 원본으로 교환을 해 주시면 20,000원과 미니카 2대(타미야, 개조비 포함 약 30,000원정도)를 더 드립니다.
TEL : (02) 977-1748
정태원/서울시 노원구 중계 3동 시영 APT 405동 309호

NEO·GEO CD+패드 2개+KOF '95+3만원+드래곤 볼 1, 6, 7, 17, 20, 34, 36+드래곤 볼Z 10, 13+짱구는 못말려 17권을 SS+버추어 캅2+버추어 건+스틱이나 패드(없어도 교환가능)+4M램팩으로 교환합니다. 그리고 제가 집에 없을 때에는 (0455) 64-9212로 전화 하시고 전화번호를 꼭 남겨 주세요.
TEL : (02) 824-8575
권도영/서울시 동작구 상도 1동 건영 APT 106동 1510호

사고

ETC

GB+팩 1개 (KOF '96)를 50,000원에 삽니다. 오후 2시~5시 사이에 전화를 주시고 전화를 하실 때에는 창수 친구라고 해 주세요. 신영이면 5,000원을 더 드립니다.
TEL : (053) 853-0867
서창수/경북 경산시 진량읍 신제리 292번지

팔고

GB, 어댑터, 확대경, 합팩 4개(KOF95, 사무라이 스피리츠 참홍랑 무쌍검, 투신전 등), 패밀리, 조이스틱, 팩 6개(철권, 알라딘, 피파 96 등), 만화책 슬램덩크 18~31권, 게임챔프 7, 8, 11, 12월호를 25만원 정도에 팔고 싶습니다. 가격절충도 가능합니다. 전화 거실 때는 병욱이 친구라고 해 주시기 바랍니다. 연락은 평일 4시~9시, 주말은 아무때나 연락 가능합니다.
TEL : (0591) 746-3693
김병욱/경남 진주시 상봉서동 상봉 1차 APT 9동 203호

패밀리 팩 4개(150합팩, 4합팩, 닌자 거북이, 마리오 부라더스)를 개당 7천원,모두 28,000원에 팝니다. 집은 성남이니 성남분과 직거래하고 싶습니다. 전화는 토요일만 주시기 바랍니다.
TEL : (02) 751-1892
김상혁/경기도 성남시 수정구 수진 2동 3262

GB(구형)+팩 2개(15합, 테트리스)+어댑터+2인용 케이블+태양열 충전기+확대경+GB공략집을 8만원정도에 팝니다. 좀 더 싸게도 가능하며 전화 하실때는 친구라고 해 주세요. 되도록이면 직거래를 원합니다.
TEL : (0551) 81-1436
유동원/경남 창원시 대방동 덕산 APT 103동 1507호

쌤쌤하고

게임챔프 96년 12월~98년 1월호(부록 전부 있습니다.) 각각 3,000원(우송료 제외)에 팔거나 GB(포켓)+팩 2개로 교환을 원합니다. 그리고 전화는 밤 9시 이후에 연락하여 주시기 바랍니다.
TEL : (0561) 772-4172
최성호/경북 경주시 동천동 733-237

중고 슬라이 덕스(220V→100V)를 15,000원에 팔고 에반게리온 비디오 CD를 10,000원에 팔거나 PS복사 CD와 교환을 원합니다. 아머드 코어 프로젝트, 아인헨더, 초코보의 이상한 던전 중 하나면 됩니다. 연락은 주말에만 해 주시고 인천분과 직거래를 원합니다.
TEL : (032) 425-2483
이세긴/인천시 남구 주안 4동 1510-31

NEO·GEO+스틱 2개+일팩 2개+곽팩 1개(KOF '94)+주변기기+터보 3집+게임메거진 11월호+게임챔프를 13만원에 팔거나 PS, SS, N64+팩 1개 패드 1개로 교환합니다. 되도록이면 서울분과 거래하고 싶습니다. 연락은 3~7시 사이에 해 주시고 전화를 거실때에는 윤규 친구라고 해 주세요.
TEL : (02) 3661-9609
정윤규/서울시 강서구 등촌동 청기와주택 103호

이코너는 독자 여러분들의 그림솜씨를 자랑하는 곳입니다.
이번에도 많은 분들이 이 「챔프 아트갤러리」에 응모해 주셨습니다.
이번에도 사연이 많은 분들이 응모를 하셨군요.
이제 독자 여러분들의 그림솜씨를 한번 감상해 볼까요?

□장 원	2,000점	□준준장원	1,200점
□준 장 원	1,500점	□입 선 작	500점

장원

위정규/경북 구미시 원남동 402번지

이렇게 열성인 독자가 있다니(열성 없는 독자는 없지만) 그런데 이제부터는 크기에 신경을 써서 보내주시기 바랍니다. 이전의 글에도 썼지만 이제부터는 A4용지 크기 이상의 그림을 편집이 술부에서 곤욕 스러워하기 때문에 부득이 탈락시키기로 결정되었으니 잘 생각해서 참여해 주시기 바랍니다.

준장원

김성우/서울시 중랑구 신내 1동 449-1 27/3 경원 Ⓐ B동 201호

신차? 왠지 신차 같아 보이지는 않고 구형의 티코 같은 분위기를 내뿜는 것은 저만 느끼는 감정일까요? 그리고 물감(혹시 포스터칼라 인가요?)으로 이렇게까지 깨끗한 그림을 그리시다니. 하지만 역시 옥의 티가…, 캐릭터도 같이 그려줬어야 더욱 좋은 평가를 받을 수도 있었을텐데 안되셨군요.

준준장원

창가의 세일러문

이우건/경기도 수원시 장안구 연무동 7-17

역시 제가 아트 갤러리를 맡은 때부터 는 있지만 책임이 막중하기는 합니다. 그냥 뽑는 것도 아니고 정성을 우선으로 하지만 역시 그림체를 봐서는…, 생각을 해 보셔도 너무 짬짬 안감이 많이 남으시겠죠? 이제부터는 담당자를 봐서라도 그런 억지(?)는 쓰지 마시기 바랍니다.

숙명적 만남

신지현/경기도 안양시 만안구 석수 2동 293-6호 석천 빌라 1차 B02호

거의 일품이 없군요…. 어떻게 말하기도 그렇고 그림에서 어색한 감은 느끼지 못하셨는지요? 제가 볼 때는 왠지 그림에서 많은 부분이 어색하게 느껴지고 있습니다(참고로 저는 그림을 잘 그리지는 못합니다). 다음번에는 분부신 발전의 성과를 볼수 있기를 바랍니다.

이한웅/경기도 성남시 상대원 1동 궁전 APT 아동 207호

미사토를 좋아하신다고 하셨는데 과연 어떤 점을 좋아하시는지요. 혹시 변X성 미사토를 좋아하시는 건가요? 에바 1편에서도 나오지만 미사토는 약간 변향기가 있는 것 같은데 혹시 변향기를 좋아하시는건지…, 아무튼 그림은 잘 그리셨군요. 이제는 각각의 단점을 알아 차리시는 것 같아서 다행입니다.

레이와 펜펜

박종현/경기도 수정구 태평 2동 1072번지

만약 다음부터 이렇게 제목을 안쓰신다면 그냥 택배로 돌려 보내 돈을 엄청나게 물려 드리겠습니다. 왜 신신당부를 해도 듣지를 않으시는 건지요. 제발 다음부터는 제목을 써서 보내주시기 바랍니다. 그리고 그림에 대해서는 뭐라 드릴 말씀은 없군요.

아야나미 레이

조성길/전북 군산시 옥산면 금성리 292번지

크워워~ 이제는 독자분들이 저를 죽주 이오리로 만드시려고 그러시나요? 왜 그렇게 제목들을 안써 오시는지 모르겠군요. 나머지 부분의 글들은 윗부분을 참고(페이지를 절약하기 위해)하시기 바랍니다. 그런데 팔을 다치셨다니 안되셨군요. 팔이 빨리 낫기를 기원합니다(할게 기원인가?—;).

신지의 어렸을적 추억

박종호/대전시 대덕구 석봉동 264-50 22/2

뒤에 있는 여자는 '아카리 유이'인가요? 엄마 젠 애랑 개리온 후편을 봤더니 이름이 나오길래 알고 있습니다. 그런데 왠지 느낌상으로 분위기에 걸맞지 않은 웃음인 것 같군요. 하기야 아이들이 뭘 알겠습니까.

그럼 가볼까 이오리!

최 준/전주시 덕진구 송천동 2가 신동 비사벌 APT 202/411
역시 어느분과 같이 계속 엽서(?)를 늦게 보내시는군요. 빨리 보내주시기 바랍니다. 그림을 뽑아 드리고 싶어도 그림이 늦게 오니 뽑아 드릴수도 없는 노릇이고 제발 담당자에게 편안하게 잠을 수 있도록 해 주세요.

나코루루

이경진/강북구 수유3동 36-19호
파스텔을 이용한 기법이 뛰어나군요. 연필을 사용해 밑그림을 그리고 다시 싸인펜을 사용해서 선을 잡아주고, 마지막으로 파스텔을 이용하다니, 하지만, 역시 모자란 것이 보이는군요. 나코루루의 얼굴이 왠지 너무 삼각형의 구도로 잡혀 있는 것을 보니, 다음에는 분발을!

레오나, 그 슬픈 눈빛뒤의 울부짖음.

현상진/서울시 강동구 상일동 227번지 402호
레오나의 그냥 모습은 슬픔에 잠긴 듯한데 과연 누구를 생각하고 있는 건지 모르겠군요. 게다가 이번 KOF '97에서는 챔프와 떨어진다는 소문이 있던데 과연 어떻게 될지는 더 두고봐야 알게 될 일 같군요. 그리고 마가 낭비는 외화 낭비라는 점 명심하시기 바랍니다.

최강의 이오리

송태문/경남 마산시 회원구 양덕 1동 97-1번지 22통 3반
마음이 여린(퍽퍽!<-챔프사원들이 밟는 소리)담당자는(억억…) 기어이 뽑게 되는군요. 지금은 마감이 갑자기 찾아온 시국이라 더이상 말을 길게 해 드릴 수가 없군요. 하지만 역시 정성을 새겨넣은 그림이라서 그런지 꽤 잘그리신 것 같군요. 더욱 분발을 바랍니다.

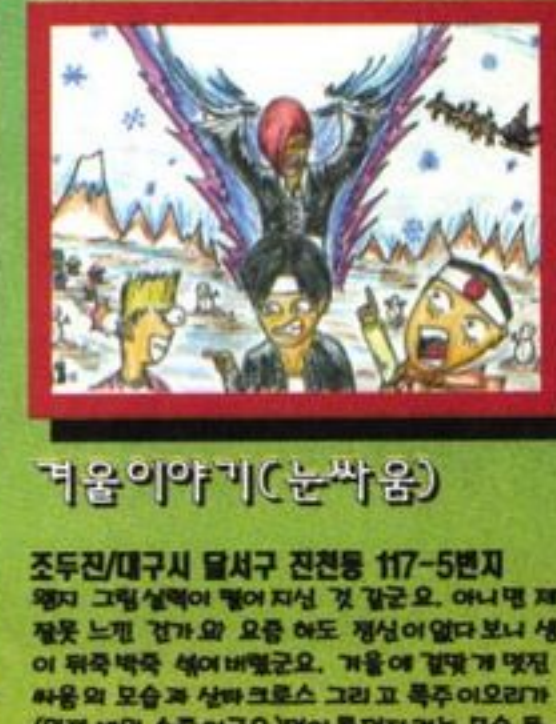
달밤에 폼잡고 있는 오하라.

김정태/서울시 노원구 상계 10동 주공 APT 913동 602호
크워워-이것으로 3번째!와 자꾸 제목을 붙이지 않는건지…이하생략. 그림은 꽤 잘그리셨군요. 게다가 직접찾아오는 열성까지 보이시다니, 하지만 하필 담당자의 몸이 피곤한 날 찾아오셨군요. 다음에는 연락을 하고 오시기 바랍니다.

그 남자로부터 내 여자의 향기를 느꼈다.

송민우/경기도 수원시 장안구 연무동 6-16 뉴 골드타운 2동 101호
질문을 하겠습니다. 생인이십니까? 경제 협약입니다. 다음부터 이런 제목은 삼가 하시길. 만약 이런 경고를 무시하시고 넘어 가신다면 다음에 어떠한 보복을 받아도 괜찮다는 뜻으로 알고 아주 후회스럽게 해 드리겠습니다.

나코루루

김은영/울산시 울주구 온산읍 덕산리 480-3
나코루루의 3등신의 모습은 보기 보다는 귀엽군요. 그런데 마마하하와 시쿠르(맞나?)는 왜 2등신 인가요? 시쿠르는 2등신이 아닌가? 왠지 얼큰이를 본다는 생각만이 마구 드는군요. 그래도 SD화 했으면 좋겠다는 생각은 버리지 못하겠군요.

겨울이야기(눈싸움)

조두진/대구시 달서구 진천동 117-5번지
왠지 그림실력이 떨어지신 것 같군요. 아니면 제가 잘못 느낀 건가요? 요즘 하도 정신이 없다 보니 생각이 뒤죽박죽 섞여버렸군요. 겨울에 걸맞게 멋진 눈싸움의 모습과 산타크로스 그리고 목주 이오리가 눈(완전 바위 수준이군요)덩이를 던지려는 모습 등.

98년 2월호 챔프 아트갤러리는?

자신이 그리고 싶은 그림을 멋지게 그려 보내주십시오. 그림은 엽서 또는 16절지 도화지 중 어떤 곳에 그려도 상관 없습니다. 만약 16절지 이상의 크기에 보내시는 분들은 탈락 시키겠습니다. 25일이 지나서 그림이 도착하면 자동 탈락되며 당첨되신 분들께는 챔프 점수를 드립니다.

신세기 에반게리온

박병진/서울시 마포구 대흥동 326-13 28통 3반
저번보다 그림체가 약간 떨어진 것 같군요(이번에는 정신을 차리고 있습니다). 약간만 더 신경을 쓰시면 될텐데 왜 신경을 안쓰시는지 모르겠군요. 거듭 당부하지만 제발 물감을 칠하실 때에는 덧칠만 하지 않으시면 더욱 좋은 그림이 나올 것 같습니다.

알림

이 코너에 참여하신 분들의 작품은 절대 반환되지 않습니다. 작품을 우송하실 때에는 반드시 작품 제목을 적어서 보내 주십시오. 당선된 분들은 해당 챔프점수를 드립니다. 그리고 그림은 매월 25일 마감입니다. 컴퓨터 그래픽에 자신이 있는 독자는 PC통신을 이용해 아트갤러리에 참가해 주십시오.
〈천리안, 하이텔은 champg, 나우콤은 네모네모로 보내주시면 됩니다.〉

보내실 곳: 서울시 마포구 상수동 324-1 범경빌딩 5층
(우) 121-160
게임챔프 「챔프 아트갤러리」 담당자 앞

애독자 엽서를 성의껏 작성해 주신 분

챔프점수 700점(5명)

이상무/부산시 영도구 봉래동 4가 125번지 9/4
최태문/전주시 완산구 중노송동 1가 기린봉 APT 101동 907호
박병선/충남 논산시 내동 2블럭 개나리 APT 901호
허정은/경기도 성남시 중원구 금광 1동 1403
권태환/서울시 양천구 신정 3동 1149-17호 20통 2반

챔프점수 500점(10명)

이재원/서울시 동작구 신대방 2동 한성 APT 104동 201호
이윤석/서울시 양천구 목 2동 가든빌라 가동 301호 222-90
허정수/서울시 양천구 목 6동 901번지 신시가지 APT 133동 506호
김상연/경기도 안양시 동안구 신촌동 무궁화 효산 APT 103동 2201호
이동엽/부산 진구 연지동 197-1 11/2반
김병관/부산시 동래구 명장 1동 63-9 삼성타운 101동 1605호
장현석/부산시 진구 초읍 51-37 10/2
송 범/강원도 원주시 소초면 수암리 1443-4번지
정진세/경기도 고양시 덕양구 토당동 53-32 장미빌라 32-101호
강신월/부산시 사하구 감전 1동 16/3 657번지

네모네모 로직 5권(2명)

오상연/경북 경주시 성원동 주공 연립 APT 101동 101호
김민세/경기도 안양시 동안구 호계 3동 837-5 동양 APT 1동 314호

초음속 퀴즈

새턴 유저들의 부푼 기대속에 발매된 「그랜디아」. 기대한 만큼 새턴 유저들의 맘을 꽉 잡았으리라 보인다. 이 게임은 주인공 캐릭터와 서브 캐릭터들이 파티를 이루며 모험을 진행하는데, 과연 초기 파티의 구성은 몇명으로 이루어져 있는지 정답을 빨리 보내자.

보내실 곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 월간 게임챔프 [초음속 퀴즈]담당자 앞
마　　감 : 1997년 2월 20일
당첨자 발표:게임챔프 98년 3월호 게시판

1월호 초음속 퀴즈 초음속 퀴즈 정답

감옥 스테이지

아상 2명에게는 챔프점수를 1,000점 드립니다.
이성훈/서울시 마포구 토정동 3-59
왕충호/서울시 서대문구 연희동 89-23

파워맨을 찾아라 정답자 발표

갈수록 새로워지는 파워맨! 챔프 속 어딘가에 숨어 있는 파워맨을 찾아 엽서에 보내주세요.

1월호 정답

290쪽 아래부분 이메리아와 주인공 사이에 있다.

김 진/전북 남원시 도통동 508-8
조형국/경기도 평택시 서탄면 내천 1리 79
윤정환/서울시 노원구 상계 5동
아상 3명에게는 챔프점수 1000점씩을 드립니다.

구교옥/경기도 용인시 마평동 240-4(삼영복집)
문세훈/서울시 노원구 상계 7동 한양 APT 1동 109호
최성운/경기도 남양주시 화도읍 창현리 금강주택 3-335
김유근/대전시 서구 탄방동 1355
최민석/서울시 강동구 상일동 121-3
안광일/인천시 부평구 부평 6동 636-39
강보근/부산시 연제구 거제 4동 676-154 3/6
아상 7명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

새롭 바뀐 챔프점수 상품 리스트

1등:현대컴보이64 1대

2등:플레이스테이션 1대

3등:세가 새턴 1대

4~10등

PS, SS 소프트 중 자신의 보유 기종에 맞게 1타이틀 선택 가능(게임 소프트는 당첨자 발표 시점에서 가장 최신종 게임)

11~15등

「에반겔리온」 지그소 퍼즐 (500피스 기준)1개씩

보너스 환상특급

이 코너는 IBM PC게임과 챔프 점수도 받을 수 있는 코너입니다. 또한 1년치 챔프 티켓을 모으신 초 열성 애독자에게는 챔프점수 1,000점도 드리고 있습니다. 독자 여러분이 응모하여 획득하신 챔프점수는 6개월치 선물 대방출이 실시되는 98년 5월호까지 계속 기록됩니다.

네모네모 로직

Column clues (left to right, top to bottom):

Col	Clues
1	3
2	2 2
3	2 4 4
4	1 7 5
5	7 1
6	5 3
7	3 4 2 1
8	2 2 2 4
9	4 1 2 1 2 2
10	2 2 1 8 1
11	2 2 7 1
12	1 1 7 1
13	1 2 1 2 8 1
14	2 2 2 2 1 6
15	2 2 1 1 5
16	4 1 2 6
17	2 2 1 1 7
18	2 2 2 2 1 5 1
19	1 2 1 2 9 1
20	1 1 9 1
21	2 2 2 7
22	2 2 1 3 4
23	4 1 2 1 3
24	2 2 2 1
25	4 5

Row clues (top to bottom):

Row	Clues
1	4 4
2	3 2 2 2 2
3	2 2 2 3 2
4	2 4 1 2 1 2 1
5	1 5 1 2 1 2 1
6	7 2 3 2
7	5 2 2 2 2
8	3 2 4 4 2
9	1 2 2
10	1 1 1
11	1 1 1 1 1 1 1
12	1 2 2 2 2
13	1 2 5 2
14	1 2 2
15	1 13
16	1 6 1 6
17	1 2 4 2 2
18	1 2 4 1 2 1
19	3 12 1
20	17 1
21	18
22	1 11
23	2 10
24	6 1 1
25	5

♥ 위의 문제를 풀어 보내 주시는 분 중 10명을 선정해 5명은 네모네모 로직 단행본을 드리고 나머지 5명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.

보내실곳 : 서울시 마포구 상수동 324-1 법경빌딩 5층 게임챔프 [네모네모 로직] 담당자 앞

지난호 네모네모 로직 정답

지난호 네모네모 로직 당첨자

김기원/서울시 양천구 신월 3동 46-18 화평빌라 나동 201호
조남별희/대전시 서구 둔산동 은초롱 APT 1505호
강대현/부산시 동래구 온천 3동 1632-15 11/3
박인성/인천시 계양구 작전 2동 영신 주택 B동 203호
이재윤/대구시 달서구 월성동 500 월성 청구타운 101동 1402호
이상 5명에게는 「네모네모 로직 5탄」단행본을 드리겠습니다.

이희훈/경남 마산시 회원구 내서읍 중리 동신 APT 106동 1501호
정 철/인천시 부평구 십정동 186번지 374호 11/5
김주영/서울시 중랑구 신내동 397번지 동성 APT 7동 509호
이영주/서울시 양천구 목 1동 930번지 현대 APT 101동 708호
이승현/부산시 사상구 주례 1동 신화빌라 3-510
이상 5명에게는 챔프점수 500점씩 드리겠습니다.

게임문의 서비스 중단

● 게임챔프의 게임문의 서비스전화가 지난 97년 3월 2일부로 중단됨에 따라 슈퍼컴보이 게임에 대한 문의 사항은 천리안 게임챔프(GO champg)에 접속한 후 12번 게임챔프에, 13번 자유게시판 (1번 슈퍼컴보이)에 올려주시면 성심성의껏 답변해 드리겠습니다.

게임챔프 필자 모집

게임챔프에서는 게임 공략 필자를 모집합니다. 부문은 16비트기(SFC, MD)/차세대기(SS, PS, N64)/아케이드/IBM PC입니다. 게임경력은 3년 이상, 나이는 17세 이상 이어야 하며, 챔프팀 이성필 (02-3142-6845)에게 연락 주세요.

16~20등 인기 캐릭터 피규어 인형 1개씩

21~25등 오리지널 최신 게임음악 CD 1개씩

26등 3기종 애용 레이싱 핸들 1개

27등 PS 아날로그 패드 1개
28등 SS 아날로그 패드 1개

29등 미니컴보이 1대
30등~35등 게임챔프 6개월 정기구독권 1장씩

36등~45등 최신 게임 공략 비디오 1개씩

46등~47등 PS 액션 리플레이 1개씩

48등~50등 SS 액션 리플레이 1개씩

51등~53등 PS 메모리카드 1개씩

54등~56등 인기 캐릭터 머그컵

57등~63등 매직 더 게더링 카드 1개씩
64등~73등 타마고치류 게임기 1개씩

74등~5000등 최신 게임 초대형 브로마이드 1개씩

1998

JANUARY

1 THU 신정
2 FRI
3 SAT
4 SUN
5 MON
6 TUE
7 WED
8 THU 리얼로버트 파이널 어택 PS
9 FRI
10 SAT
11 SUN
12 MON
13 TUE
14 WED
15 THU
16 FRI
17 SAT
18 SUN
19 MON
20 TUE
21 WED
22 THU 소르크라이시스 마치 SS
23 FRI
24 SAT
25 SUN
26 MON
27 TUE
28 WED 설날
29 THU 이벨 판저드래군 SS
30 FRI
31 SAT

FEBRUARY

1 SUN
2 MON
3 TUE
4 WED
5 THU
6 FRI
7 SAT
8 SUN
9 MON
10 TUE 게임챔프 3월호 발행
11 WED
12 THU
13 FRI
14 SAT
15 SUN
16 MON
17 TUE
18 WED
19 THU
20 FRI
21 SAT 제노기아스 PS
22 SUN
23 MON
24 TUE
25 WED
26 THU
27 FRI
28 SAT

또다른 신화의 시작

테일즈 오브 데스티니

「테일즈 오브 판타지아」의 꿈이 차세대기로 돌아 왔다. 놀라운 애니메이션과 액션성 높은 전투로 매니어 뿐만 아니라 RPG 초보자들도 마음놓고 즐길 수 있는 「테일즈 오브 데스티니」. 이제 챔프와 함께 감동의 엔딩을 향해 달려 보자!

■제작사:남코
■장르:RPG
■발매일:12월 23일
■발매가:5800엔

항목	평가
그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★★
연출성	★★★★
사운드	★★
소장가치	★★★★

H·I·S·T·O·R·Y

··· 제 1장 천지전쟁(天地戰爭) ···

제 1의 비극과 부흥

이 어머니 별에 거대한 해성이 충돌한 것은 지금으로부터 거슬러 올라 약 천년전. 그 영향은 인류의 상상을 아득히 넘는 것이었습니다. 충돌시의 충격에 의해 매그니튜드 12 이상의 지진이 세계적 규모로 발생해 거대한 지진파가 세계의 모든 연안을 덮친 것입니다. 많은 존엄한 인명이 없어지고 무수한 건물과 주거가 붕괴했습니다만 비극은 이것만으로 끝나지 않았습니다. 충돌 때 하늘로 올라간 분진이 하늘 전체를 덮어 태양빛을 차단시켜 버린 것이었습니다. 평균 기온은 20도 이상이나 내려가고 인류는 긴 겨울 시대를 맞이하게 되었습니다.

태양의 빛이 미치지 않는 대지. 그것은 도저히 인류의 생존에 적합한 환경이라고는 할 수 없습니다. 그 시점에서 착수된 것이 공중도시 건조 계획이었습니다. 기계와 재료가 결핍해 기술적으로도 힘든 작업입니다. 결코 공사는 순조롭게 진행되지 않았습니다. 이 사태를 타파한 것이 렌즈입니다.

혜성은 충돌에 의해 도처로 뿔뿔히 날아가 버렸지만 그 조각에서 추출된 결정에 특수한 에너지 반응이 있다는 것이 판명된 것입니다. 이 결정을 가공한 것이 렌즈입니다. 이것을 도시의 추진 에너지에 응용함으로 계획은 일거에 전진했습니다. 다행인지 불행인지 인류에 재앙을 가져온 혜성은 동시에 새로운 희망을 가져다 준 것입니다. 그리고 마침내 1년후 도시 「다이크로프트」를 중축으로 한 공중도시군이 완성됐습니다.

제 2의 비극

겨우 완성된 공중도시였지만 새로운 문제를 불러있으켰습니다. 공중도

시에 주거를 허락한 것은 선발된 극히 소수의 인간만이었습니다. 권력자와 그 친척과 관계자입니다. 그 이외의 대다수의 사람은 결국 빙하에 덮힌 대지에 남겨진 채로 남아야 했습니다.

공중도시에 사는 사람들은 스스로 천상인(天上人)이라고 불러 지상을 지배하는 형태로 통치해 왔습니다. 천상인은 벨크란트라는 지상공격병기를 개발해 명령에 복종하지 않는 지상인에 대해 가차없이 제재를 가해왔습니다. 이런 압정이 계속되자 지상인은 일제히 봉기해 결국 천상인과 지상인에 의한 긴 전쟁이 시작된 것입니다. 이것이 천지전쟁의 시작입니다.

전쟁의 시작

수적으로 유리한 지상군. 그러나 지리적인 우위성과 풍부한 군사력, 인재에 우세한 천상군은 압도적으로 유리하게 전쟁을 이끌어갔습니다 벨크란트에 의한 무차별 공격으로 전의를 상실, 어느곳에서는 몬스터로 구성된 부대를 보내기 조차 했습니다. 상처입히지 않는 전략은 두뇌적이라고 하면 두뇌적입니다만 병원과 어린이조차 배려하지 않는 방법은 천상인의 일부에서도 강한 비난의 소리가 높아만 갔습니다.

그리고 전국(戰局)을 일변할 사태가 발발했습니다. 벨크란트의 개발팀이 군부의 치졸한 방식에 분노, 지상군으로 투항한 것입니다. 그들은 공중도시의 추진 에너지에도 사용되어 있는 렌즈를 고밀도집적한 「유니트」라 불리는 물질을 가지고 있었습니다. 이것을 가공해 새로운 국지용전투병기를 개발한 것입니다. 그것이 「소디안」입니다.

소디안이란 인격을 가진 검을 말합니다. 그 때 지상군은 다이크로프트 침입을 예상하고 모든 상황에 대처할 수 있는 정예팀을 편성하고 있었습니다. 그 정예들의 인격을 유니트에 투사함에 따라 검의 달인과의 의사소통을 완전히 동조시킬 수 있는 구극의 검을 완성시킨 것입니다.

전화(戰火)의 행방

소디안의 또하나의 위대한 힘, 정력(晶力)도 잊어서는 안됩니다. 몬스터의 약점을 효과적으로 잡는 정술공격은 뛰어난 전과를 올려 시험케이스로 몇 개의 국지전에 투입한 소디안팀은 압도적인 승리를 굳히고 있었습니다.

이것이 승리의 기선이라고 판단한 지상군은 통합본부인 「라디스로우」에 추진장치를 마련했습니다. 라디스로우를 직접 공중도시에 연결시켜 수도 다이크로프트로 비장의 카드인 소디안 팀을 보내기로 했습니다. 드디어 결전의 도화전은 점화되었습니다. 공도강습작전이라 불리는 이 작전은 훌륭히 지상군의 계획대로 됐습니다. 소디안팀은 허를 찔린 몬스터군을 계속해서 무찔러 가 천상인의 왕으로 군림하는 「미크트란」을 추격했습니다. 하지만 미크트란도 정력을 조종하기 때문에 소디안팀은 지상군 군수 「벨세리오스」의 희생으로 겨우 미크트란을 제압할 수 있게 되었습니다.

왕을 잃은 천상인의 의기는 현저히 저하해 갔습니다. 공중도시는 계속해서 함락해, 마침내 천상 전쟁은 지상군의 승리에 의해 그 막을 내렸습니다.

제 2장 전후

싸움을 끝내고

당당히 승리를 손에 넣은 지상군이지만 여러가지 문제를 안고 있었습니다. 우선 해결하지 않으면 안되는 것이 포로로 잡은 천상군입니다. 일단 인류를 이분했기 때문에 발생된 양쪽의 골은 간단히 메울 수가 없습니다. 지상군은 천지전쟁으로 황폐해진 제2대륙으로 천상군을 강제 이민시키기로 했습니다.

또, 공중도시는 소디안 팀의 일원인 최고간부 크레멘테에 의해 그 모든 것을 바다속 깊은 곳으로 침몰시키기로 결정되었습니다. 고도의 건축기술의 결집이고 더구나 태양광을 받고 생활할 수 있는 절대의 장소이므로 남겨놔야 한다는 의견도 있었지만 좋든싫든 공중도시는 이 전쟁의 상징적인 존재였습니다. 혜성충돌시의 분진도 이 쯤에서는 상당히 확산해 지상에서도 서서히 태양광을 쬐일 수 있었던 것도 다행이라고 할 수 있습니다.

이 때 공중도시에 현존하고 있던 많은 재보는 지상군에 의해 회수되어 신국가의 자금원으로 활용되었습니다. 단, 그 모든 것을 회수한 것은 생각하기 어렵고 지금도 어딘가에 잠자고 있는 재보가 있다고 추측되고 있습니다.

유일의 문제가 된 것은 수도다이크로프트의 추진 에너지로서 사용되던 「신의 잠」입니다 당초는 파괴할 방침이었습니다. 에너지 방출을 저지된 상황하에 있는 신의 잠에는 자신을

방어하기 때문에 에너지실드가 둘러쌓여 있고 소디안의 정력을 가지고 있어도 파괴하는 것은 불가능했습니다.

거기서 신의 잠은 지중에 보관되기로 했습니다만 그 강대한 에너지를 다시 악용되지 않도록 신국가의 근원으로 신전을 건립해 신관을 뽑아 영원히 감시하도록 했습니다.

큰 잠 속으로

때를 같이해 소디안팀에 이변이 생겼습니다. 오리지널 마스터와 소디안의 인격이 상호 간섭을 일으켜 인격의 붕괴를 초래하기 시작했습니다. 개발팀은 소디안의 동결(凍結)처분을 결정했습니다. 각 소디안을 일시적으로 가사상태로 만들어 오리지널 마스터를 보호한 것입니다.

단, 신의 잠과 같이 그 에너지를 방출할 기회가 없어진 소디안이 얌전히 가사상태로 됐는지 아닌지는 의문입니다. 그와 같은 상황이라면 소디안도 에너지 실드를 펼 수 있기 때문입니다. 아마 마스터와 소디안, 개발팀의 밀접한 담합이 있어 소디안은 스스로 수면한 것은 아닐까요. 현재에는 이 가설이 가장 유력합니다.

가사상태가 된 소디안은 어느 사람은 공중도시와 같이 침몰되고, 또 어느 사람은 새로운 국가의 상징으로서 보관되었습니다.

제 3장 문명의 재흥

그리고 신국가의 탄생으로

전후처리가 안정되자 지상군의 간부들은 국가의 재편에 들어갔습니다.

이 별에는 제 1대륙, 제 2대륙, 제 3대륙의 3개의 주요 대륙이 있습니다. 이미 언급했듯이 제 2대륙은 천상인의 유배 장소로서 사용되었습니다. 후에 「칼바레이스」로서 독립하고 당초는 구지상군으로 봉기 등도 걱정되었습니다만 국가안전기관으로서의 스트레이라이즈 신관이 유용하게 기능한 탓으로 일단의 평온은 보존되었습니다. 그러나 원 천상인들의 반지상감정은 길게 계속되어 이 알력이 천상숭배와 약해져만 가는 애국심, 이국을 적대시하는 마음 등으로 점점 변해 갔으며 지금이 환경을 만들었습니다. 제 1대륙 남쪽에는 판다리아, 북쪽에는 세인갈드의 2개의 대국이 건설되었습니다. 쌍방간에도 원 지상군의 지도자들을 중심으로 독자적인 노선을 구축해 가고 있었습니다. 근년에는 스트레이라이즈의 신앙에 대한 스탕스 세력이 나타나 양국간의 미소한 그림자로 떨어지기 시작한 것이 지금 상황입니다. 나머지 제 3대륙에는 제국도시 노이슈타트가 건설되었습니다. 이 대륙에서는 풍부한 광물자원이 발견되어, 경제적으로 발전하고, 타국에 대해 커다란 영향력을 가져왔습니다. 그러나 한편에는 가진자와 가진자의 싸움이 일어나고, 빈익빈 부익부 현상이 일어나고 있는 실정입니다.

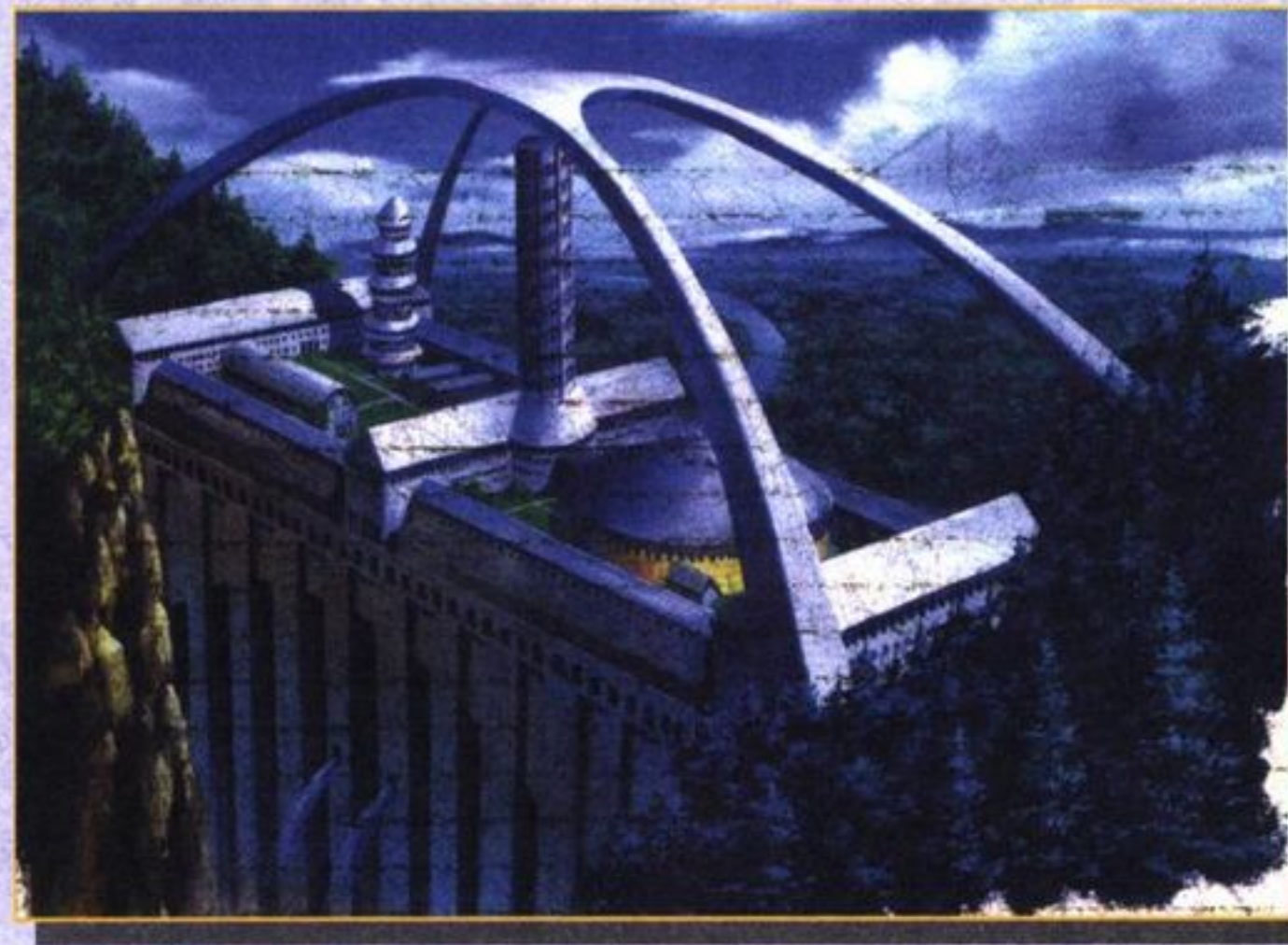
오베론사의 창립

세 개의 대륙에서 세계재흥을 향한 개발이 진행중이고, 그것과 평행선상에 있는 기업이 처음 나오기 시작했습니다. 후에 국제적 대기업으로 알려진 것이 이 오베론사입니다.

창시자는 고고학자인 휴고·질크리스트이며 그 렌즈지식을 이용해 렌즈상품을 개발해 오베론사는 순조로운 출발을 했습니다. 그리고 세인갈드에서 비행 용이 발굴되었을 때 세인갈드왕은 오베론사의 추진장치가 있는 거대한 렌즈의 수리와 관리를 의뢰하고 이것을 계기로 오베론사는 국가 공인기업으로 비약적 성장을 했습니다. 현재 렌즈상품 제조기술은 오베론사가 완전히 독점을 하고 있습니다. 세인갈드왕도 고객중 한명이며 국가간에서도 강한 영향력을 가지고 있습니다.

렌즈헌터의 등장

오베론사의 성장으로 근래에는 새로운 직업이 정립하게 되었습니다. 그것은 바로 렌즈헌터입니다. 렌즈를 이용한 상품을 만들 수 있을까요? 안됐지만 렌즈만을 인공적으로 만들 수 없습니다. 거기서 오베론사는 렌즈를 작으면서도 많이 모을 수 있도록 세계 각지에 렌즈교환소를 만들었습니다. 그리고 렌즈와 길드의 교환, 즉 현금으로써 사기 시작한 것입니다. 기본적으로 렌즈는 땅속에서 발굴해 손에 넣지 않습니다. 그 예외가 몬스터의 존재로 그 놈들은 에너지의 원천을 체내에 내장되어 있는 렌즈에 의존하기 때문에 그 렌즈를 사냥하는 사람이 나타나기 시작한 것입니다.

몬스터는 원래 천상인이 개발하던 생체병기로 천지전쟁후도 자기 욕심을 채우기 위해 현대에도 야생 몬스터의 사냥이 큰 문제로 대두되고 있습니다. 몬스터를 처분하려는 세간 사람들이 그 렌즈를 회수하는 일이 발생했습니다. 이러한 사람들을 렌즈헌터라고 불렀습니다.

주요 캐릭터 소개

스탄 에일런(Stan Aileron)

성별:남 / 나이:19세 / 신장:172cm / 체중:63kg
제 3대륙의 북쪽에 위치한 리네 지방 출신. 어려서 양친을 잃고 여동생 리리스와 함께 할아버지 슬하에서 자라난다. 퇴역 용병인 할아버지 영향을 받고 자란 탓인지 일찍이 검사의 길을 동경하게 되고 결국 가출아닌 가출을 하게 된다. 성격은 상당히 단순하고 누구에게든 지기를 싫어한다. RPG의 왕도를 걷는 공통된 캐릭터의 특성이라고나 할까. 한가지 흠이 있다면 저혈압으로 아침 잠이 많아 모험에 지장을 초래한다는 것.

리온 마그너스(Lion Magnus)

성별:남 / 나이:16세 / 신장:159cm / 체중:48kg
세인갈드 왕국의 대들보 역할을 하는 16세의 천재 검사. 냉철한 성격의 소유자로 결단력이 뛰어나지만 사람을 깔보는 시건방진 부분이 있다. 결코 쉽게 접근할 수 있는 타입은 아니다. 특정 인물에게만 상냥한 태도를 보이는 것을 볼 때 파악이 상당히 어려운 인물임에는 틀림없다. 조금 신체가 왜소한 편이지만 차가운 인상과 어우러져 여성팬들에게 묘한 매력을 느끼게 한다.

필리아 필리스(Philia Philis)

성별:여 / 나이:19세 / 신장:162cm / 체중:42kg
B78/W54/H82cm
스트레이라이즈 신전 총본산( )에서 고대문명의 연구에 동참했던 필리아는 성격이 상당히 부드럽다. 하지만 책임감은 다른 사람 2배 이상은 더 강하고 대범하다. 주목할 것은 스탄을 두고 루티와 연적이 된다는 것. 이야기 속에서도 약간씩 묘사되는 부분이 있지만 필리아와 루티는 서로 정반대의 스타일로 각기 개성이 상당히 강하다. 그런만큼 유저들 사이에서는 필리아파와 루티파로 나뉘어 일대 논쟁이 벌어질 수도 있을 것으로 예상된다.

마리 에이전트

성별:여 / 나이:24세 / 신장:170cm / 체중:54kg
B94/W62/H90cm
마리라는 이름 외에는 일체 기억하는 것이 없는 여성 전사. 기억을 잃은 탓인지 아니면 원래 멍한 성격인지 분명치 않지만, 일단 전투에 들어가면 파트너인 루티보다 더 열광적인 전투태세를 취한다. 이러한 의외성 때문에 스탄을 곧잘 당황케 한다.

루티 카트렛(Rutee Kartret)

성별:여 / 나이:18세 / 신장:157cm / 체중:46kg
B83/W56/H83cm
마리와 콤비를 이루는 렌즈헌터. 하지만 렌즈헌터로서의 자부심이라든가 사명따윈 일체 없다. 요는 돈벌이가 되면 무엇이든 좋다는 황금만능주의의 표본. 그 악명은 모험자 사이에도 익이 알려져 있다. 게임 사상 최고로 돈을 밝히는 히로인으로서 후세에 남기를 바라고 있는 듯하다.

우드로우 켈빈(Woodrow Kelvin)

성별:남 / 나이:23세 / 신장:181cm / 체중:68kg
판다리아 왕국을 통치하는 이자크왕의 아들. 이해심 많은 아버지 덕분에 자신의 방랑기를 마음껏 즐기고 살아가고 있지만 나라에 조금이라도 위험한 기미가 보이면 즉시 달려가는 열정도 보인다. 차가운 인상과는 달리 왕자로서의 도리와 책임감을 중시여기는 지극히 인간적인 남자. 하지만 언제나 냉정하고 침착하게 사리를 분별할 줄 안다. 폭넓은 견문과 지식을 겸비한 켈빈은 용모 역시 상당히 수려하다. 주목할 것은 스탄, 리온과 함께 삼각관계라는 점이다.

쟈니 시덴(Johnny Shiden)

성별:남 / 나이:26세 / 신장:174cm / 체중:61kg
고약한 버릇이 있는 캐릭터. 유서깊은 귀족의 혈통을 이어받았지만 이미 가문에서 포기한 인물. 코소리로 노래를 흥얼거리며 제국을 떠돌아 다닌다. 입장은 우드로우와 비슷하지만 책임감에 있어서는 그와 비교할 수도 없을 정도로 형편없다. 루티처럼 진정한 목적이 숨겨져 있는 것같아 보이기도 하지만 그 사실 여부는 확인할 길이 없다.

첼시 톤(Chelsea Tone)

성별:여 / 나이:14세 / 신장:[illegible] / 체중:39kg
B75/W53/H79cm
우드로우의 활의 스승 할바의 후손으로 진귀한 활솜씨를 자랑한다. 자연과 대화할 수 있다고 자칭 떠벌이고 다니지만 그것은 주[illegible] 숲속에서 길을 잃었을 때 하나의 핑계거리로 만들어 낸 이야기인 듯하다. 가끔은 얼토당토 않은 일에 어른 흉내를 내서 주위사람들을 황당하게 만든다.

마이티 컨그맨(Mighty Kongman)

성별:남 / 나이:39세 / 신장:190cm / 체중:100kg
노이슈탄트의 격투기 챔피온으로 전신이 근육덩어리이다. 그 지방에서는 모르는 사람이 없을 정도로 인기맨이지만 그 인기에 젖어 산 탓인지 성격은 극히 자기멋대로. 동료가 파티에 들어왔다 나갔다 하는 경우가 잦은 전투 패턴도 이러한 그의 성격이 그대로 반영한 것. 천하의 방약무인(　　　)이 바로 컨그맨을 두고 한 말인 듯.

SWORDIAN

디무로스(Dimlos)

성별:남, 속성:불( ), 인간명:데무로스 텐버
마스터 : 스탄 엘론
천지전쟁에 걸쳐 지상군 제1사단의 사단장으로서 톨퍼(돌격병)의 이명을 갖고 있다. 소디안이 되고 나서도 그 정열이 그대로 이어져 무엇이든지 선두 위치에 서기를 원한다.

클레멘테(Clemente)

성별:남, 속성:번개( ), 인간명:라빌 클레멘테
마스터: 필리아 필스
천지전쟁 초기의 영웅으로 본래 지상군 최고 간부의 한 사람. 온후한 성품을 지녔지만 의외로 익살스런 면도 있다. 최연장 소디안으로서 리더적인 존재.

샬티어(Chaltier)

성별:남, 속성:대지(　　), 인간명:피엘 드 샬티어
마스터 : 리온 마그너스
본래는 지상 제2사단의 분대장이었지만 기량을 높이 사 소디안팀의 일원이 됐다. 조금 비굴한 성격으로 내심 지위가 낮은 것을 상당히 못마땅하게 여기고 있다.

아트웨이트(Atwight)

성별:여, 속성:물( ), 인간명:아트와이트 엑스
마스터 : 루티 카렛트
인간 시절에는 의사로서 천지전쟁의 영웅 클레멘테의 주치의였다. 소디안으로서 체력회복능력을 갖추고 있으며 모든 것은 서포트하는 역할을 한다. 이지적인 성격의 소유자로 동료들에게 판단력을 높이 사고 있다.

이크티노스(Igtenos)

성별:남, 속성:바람( ), 인간명:이크티노스 텐버
마스터: 우드로우 켈빈
그의 좌우명은 '무엇이든 최고로!'. 피끓는 정열이나 땀흘리는 노력을 싫어하며 세련된 행동이나 사상을 중시한다. 원래는 지상군의 정보장교로서 디무로스와는 정반대의 성격을 지녔다.

벨세리어스(Belserius)

성별:남, 속성:빛과 어둠(·),
인간명 : 카렐 벨세리어스, 마스터: ?
인간이었던 시절에는 렌즈공학을 전공한 천재과학자였다. 천지전쟁시에는 지상군의 군사로서도 활약했지만 전쟁 말기에 천상군의 왕 미크트란과 서로 찌르고 죽는 비참한 최후를 맞는다.

GSM(글로벌 스피어 맵)화면

게임의 필드를 둥글게 표현한 GSM화면. 원형을 띤 지평선이나 해안선에 접근함에 따라 서서히 산맥 등의 사물에 원근감이 표현된다. 화면내에 네비게이션 맵과 APW가 표시되는 것이 특징이다.

방향키	이동
×버튼·L2버튼	배속이동
△버튼·셀렉트버튼	메뉴 화면의 표시
스타트버튼	APW(액티브 파티 윈도우)및 네비게이션맵의 표시와 해제

Check1 적과의 조우 빈도수 낮추기

이동중에 가장 신경쓰이는 것은 역시 적과의 만남. 특히 레벨이 낮을 때, 적과의 조우 횟수를 낮추는 방법은 반드시 알아둘 필요가 있다.

예를들어 아이템의 '호리병(ホリイバトル)', 식품의 '벌레먹은 사과(むしくいリンゴ)'·듀리언(ドリアン)', 필리아의 특기 '숨은멤버(ハイドパーティ)' 등이 그것이다. 전투를 조금이라도 피해 가고 싶을 때에는 반드시 시험해 보자.

필리아가 '하이드파티'를 사용하면 캐릭터의 주위가 성스러운 기운에 감싸여 적과의 만남을 줄어들게 한다

Check2 요주의 승차물

게임중에는 다양한 승차물을 이용할 수 있다. 배나 비행룡, 해룡, 삼륜차 등등... 여기에서 특히 알아둘 것은 이야기 도입부에서 스탄이 밀항하는 비행룡이다. 시나리오가 진행되면 이 비행룡에 탈 수 있게 되어 행동범위가 넓어진다.

승차할 때는 주인공을 비행룡에 겹치게 해서 착륙은 ×버튼이나 L2버튼을 누른다. 진행할 때는 ○버튼이나 L1버튼, 움직임은 방향키로 조정하면 된다.

배는 자신이 조작할 수 없다. 사진과 같이 목적지를 선택해 이용해야 한다

Check3 잡담신에는?

APW는 주인공들의 체력상태를 그래픽으로 표현하는 윈도우이다. 하지만 무엇보다 중요한 특징은 필드위에서 한참동안 조작하지 않고 두면 스탄일행이 갑자기 '잡담(雜談)'을 시작하는 경우가 있다. 그 패턴은 200개 이상. 그러나 완전한 랜덤이 아니라 사실은 잡담이 발생하는 시간은 세밀하게 설정되어 있다. 예를들어 최초는 하멘츠의 이벤트까지, 그 다음은 필리아가 동료가 될 때까지, 또는 세인갈드왕의 알현까지 등의 상황이다. 그 중에는 한번밖에 발생하지 않는 대사도 있지만 전부 들으려고 하면 상당한 노력이 요구된다.

통상맵 화면

통상맵 화면은 마을 안이나 동굴의 던전 내를 표시할 때에 사용된다. GSM화면과는 달리, APW나 네비게이션맵은 표시되지 않지만 GSM화면에는 없는 조작이 증가한다.

방향키	이동
×버튼·L1버튼	대화, 조사
○버튼·L1버튼	배속이동
□버튼	메뉴 화면을 연다

Check1 기본은 방향키와 ○버튼

통상맵에서의 조작의 기본은 방향키와 ○버튼이다. 방향키로 이동해 ○버튼으로 사람과 대화하거나 거기에 있는 물건을 조사할 수 있다. 아이템 등을 주울 때도 마찬가지. 동그라미버튼 대신에 L1버튼을 사용할 수도 있지만 이것은 특별한 조작 이외는 모두 한손으로 할 수 있기 때문에 더욱 편리하다.

통로에 문이 있을 때도 ○버튼을 누르지 않으면 들어갈 수 없는 경우가 있다는 것을 기억하자. 또 안에는 문을 열 수 있는 열쇠나 확인 카드가 필요하거나 곡괭이로 부수지 않으면 들어갈 수 없는 경우도 있다. 이 때는 필요한 아이템을 입수하는 것이 급선무.

Check2 물건을 이동시키는 방법

화면에 표시된 물체 중에는 이동 가능한 것이 있다. 언뜻보기에는 분간이 잘 안가지만 그 물체에 접근해 ○ 버튼을 누르면서 방향키를 사용하면 이동시킬 수 있다. 구체적으로는 돌이나 동상, 식목 등이 있다.

밀고 끄는 것이 가능하지만 이것에 따라 통로의 장애물을 치우거나 누름돌 용으로 이용하는 등 사용처는 여러가지이다.

Check3 소서라링

장식품 아이템 '소서라링(ソーサラーリング)'을 장착하면 네모버튼으로 광선을 낼 수 있다.

예를들어 램프에 불을 밝히는 것, 얼음을 녹이는 것 등이 있다. 착화장치나 열의 발생장치라는 일반적인 것을 생각하면 된다.

착화장치나 열 발생장치로서 이용

메뉴 화면

파티의 스테이터스를 확인하거나 커맨드를 사용하기 위한 화면이 바로 메뉴화면. 그 중에서 특히 기억해야 할 것이 몇가지 있다.

방향키	커맨드 등의 선택
스테이터스·장비화면	캐릭터의 교체
○버튼·L1버튼	커맨드 등의 결정
×버튼·L2버튼	커맨드 등의 취소
□버튼	주문·특기화면 : 오토사용의 교체 아이템화면 : 아이템 설명의 교체
△버튼	아이템화면 : 아이템 제거
스타트버튼	사운드모드의 표시 커스텀화면 : 조정 스크린의 표시와 해제
R1·R2버튼	아이템 화면 : 페이지 보내기와 되돌리기

Check1 아이템의 능력표시

아이템 연결 표시로 놓치기 쉬운 것이 바로 네모버튼으로 능력치를 표시한다. 무기나 방어구, 장식품, 어터치먼트 디스크라면 그 속성이, 식품이라면 식품 주머니에 들어있는 양이 표시된다. R1·R2버튼으로는 아이템 표시를 신속하게 되돌릴 수 있다. 이런 종류의 조작에 익숙해지면 플레이가 대단히 수월해진다.

Check2 특기와 주문의 설정

특기나 주문을 선택할 때 네모버튼을 누르면 특기명이나 주술명이 어둡게 표시된다. 이 상태에서 전투하면 그 특기든 주술이든 사용할 수 없게 된다.

그 구역에 출현하는 몬스터는 어느 정도 한정되어 있어 효과적인 만큼 남겨두면 상당히 유리하게 전투를 진행시킬 수 있다. 만일 실수로 필요한 것가지 미사용(未使用)으로 두어도 전투메뉴에서 언제라도 호출할 수가 있어 가능한 여기에서 셀렉트해 두는 것이 유리하다.

한냉지에서는 불에 약한 몬스터가 많기 때문에 화염계만을 남긴다

Check3 스테이터스 화면의 이모저모

스테이터스 화면 역시 편리한 기능이 여러가지 있다. 우선 캐릭터명에

커서를 맞추고 방향키 좌우를 조작하면 캐릭터 교체가 가능해, 일일이 메뉴화면으로 돌아오지 않아도 된다. 또 캐릭터명에 커서를 맞추고 동그라미 버튼을 누르면 캐릭터 이름을 언제라도 자유롭게 변경시킬 수가 있다. 도중에 변경하는 것은 혼동을 주므로 피하는 것이 좋으나 잘못해서 이름을 붙인 경우에는 상당히 도움이 되는 기능이다.

스테이터스 화면의 그래픽은 하나가 아니다. 사실, 전원 '랭크'의 평균치가 오르면 변화한다

전투 화면

일반적인 RPG에서는 완전히 커맨드 입력으로 행해지는 전투지만 본 게임에서는 E-LBM(enhanced linear motion battle system/직선(線型)모션 향상 배틀 시스템) 에 의해 액션성 높은 박력전투를 전개시킨다.

방향키	이동 매뉴얼 조작시 : 2회연타 대쉬
○버튼	베기 공격, 대쉬중 밀면 점프 공격 매뉴얼 조작시 : 그 장소에서 검을 휘두른다
○버튼 ·	상공 공격
○버튼 ·	돌진 공격
×버튼	필살기1(등록되어 있을 때)
×버튼 +	필살기2(등록되어 있을 때)
×버튼 +	필살기3(등록되어 있을 때)
×버튼 + or	필살기4(등록되어 있을 때)
□버튼	방어
△버튼	전투메뉴의 표시
셀렉트버튼	조작모드의 교체
L1버튼	대열의 역전
R1버튼	타켓의 교체(매뉴얼시는)

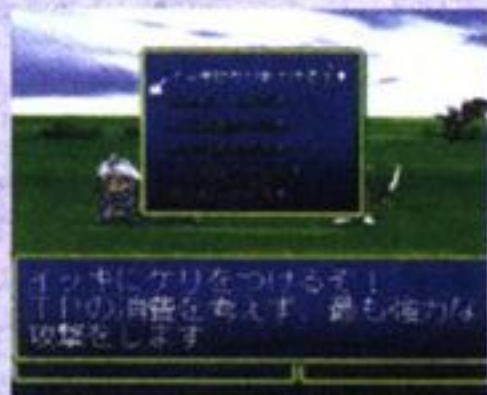
Check1 주인공의 조작

플레이어는 주인공 스탄만을 조작해 기본적으로 세미오토와 오토 2가지 종류의 조작 모드를 구분해 사용할 수 있다.

세미오토 : 이것은 초기설정 모드로 간단한 조작으로 액션게임과 같은 전투를 하게 한다. 통상공격과 특수공격은 간단한 버튼 조작만으로, 주술은 전투 메뉴에서 실행한다. 적과의 간격에 따라 통상 공격과 대쉬공격, 점프공격으로 나누어 사용할 수 있다.

오토 : 다른 캐릭터와 같이 완전한 오토 조작이 되어 통상공격이나 특기, 주술까지 모든 것을 자동으로 실행한다. 다만 전투 메뉴를 선택하면 언제라도 원하는 주술이나 특기를 사용할 수 있어 전략적인 전투도 충분히 가능하다.

Check2 기타 캐릭터 조작

이외의 캐릭터는 플레이어가 스스로 조작할 수 없다. 메뉴에서 선택한 작전이나 주문에 따라 행동한다. 특기나 주술도 자동으로 사용해 주지만 이것만은 전투 메뉴에서 필요에 따라 사용할 수 있다.

이외의 캐릭터의 활약은 작전이나 주문에 의한 부분이 크다

반드시 알아 두어야 할 체크 포인트

Check1 식품의 효과 - HP 회복+α

전작에서 계승된 시스템에는 식품이 있다. 효과는 필드상에서의 HP회복. 식품을 커맨드 '아이템(アイテム)'으로 사용하면 식품 주머니 안에 모아져, 그 후에는 걸어가는 것만으로 자동으로 HP를 회복해 준다. 회복량은 식품에 따라 다르지만 보통 가격이 높은 것일 수록 회복률도 높다.

또한 이번부터는 HP 이외에 TP를 회복하는 등의 특수효과가 추가된 것이 눈에 띈다. 그 중에서는 '썩은 귤(くさったミカン)' 등과 같이 해가 되는 식품도 있다.

식품 주머니의 크기는 S, M, L 3개의 타입이 있다

Check2 렌즈의 효과 -환금이나 아이템의 에너지원으로

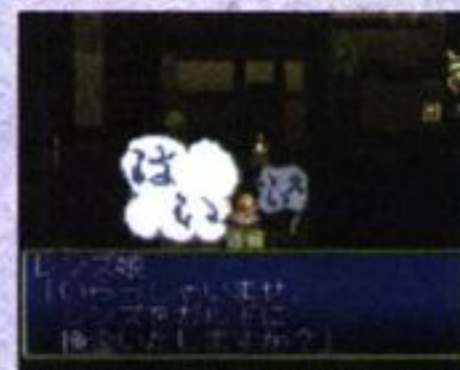
본 게임부터 새롭게 등장한 것이 바로 렌즈의 존재이다.

▶돈이 된다 : 우선 렌즈는 경험치나 갈드와 같이, 몬스터를 쓰러뜨리면 입수할 수 있다. 그 최대의 메리트는 갈드와 교환할 수 있다는 것. 요는 돈이 된다는 것이다.

세계각지의 렌즈 환금소에서 교환할 수 있지만 때에 따라서는 환금 시세가 변하기 때문에 시세가 낮을 경우에는 잠시 기다리는 것이 좋다.

또는 장소에 따라 시세의 평균치가 다르므로 평균적으로 높은 시세를 원하면 노이슈타트(ノイシュタット), 최대 시세를 원한다면 다릴쉐이드(ダリルシェイド)가 적당하다. 또한 시세는 렌즈1개당 1~11갈드까지 변한다.

▶에너지원이 된다 : 네모버튼으로 광선을 발산할 때마다 조금씩 렌즈를 소비해 간다. 그리고 남은 것이 제로가 되는 시점에서 소서라링은 사용할 수 없게 된다.

소서라링도 렌즈가 없으면 사용할 수 없다

렌즈는 환금소에서 갈드로 교환하는 것이 보통이지만 숙소에서 교환해 주는 경우도 있다

Check3 룬바틀의 효과 -매혹의 아이템으로 교환

룬바틀 자체는 아무런 용도도 없는 하나의 아이템에 지나지 않는다. 그러나 이것을 다른 아이템에 사용하는 것에 따라 그 아이템을 보다 강력한 것으로 변화시킬 수 있다. 이것이 룬바틀의 진정한 효과다.

특히 '?DISC'나 '?JEWL' 등과 같이 앞에 물음표가 붙어있는 아이템은 룬바틀에 따라 변화시키지 않으면 사용할 수 없다. 아이템 수집중이 있는 유저라면 필히 염두해 둘 사항이다.

'?DISC'나 '?HELM'은 룬바틀을 사용해야만 아이템으로서의 효능을 갖는다

전투 테크닉-기본편

통상공격

○버튼으로 베기공격을 하는 것은 전투의 기본이다. 이것을 방향키와 조합을 해서 사용하면 공격효과가 더 커진다.

또 장비하는 무기의 종류에 있어서 공격의 방향을 정하는 것과 정하지 않는 것이 있기 때문에 각 공격 방법의 메리트를 생각해 두어 적과 상황에 맞는 공격방법을 변화시킬 필요가 있다.

베기공격 (○ 버튼)

베기 공격은 도끼를 장비하고 있을 때 유효하다. 베기 공격후 경직시간은 찌르기 공격에 비해 짧다. 빈틈이 적은 것이 특징이다. 하지만 리치가 짧기 때문에 찌르기 공격보다도 적이 근거리에 있어야 한다. 적이 공격을 받으려면 가까운 거리에 있어야 한다.

찌르기공격 (○ 버튼+↓)

찌르기 공격은 창을 장비했을 때 특수한 효과를 나타낸다. 적과의 거리가 길던 짧던간에 찌르기 공격에는 거리는 무의미하다. 리치가 길어서 적과의 거리가 길어도 그대로 유리하게 싸울 수 있다. 하지만 찌르기 공격후 틈이 많아지기 때문에 복수의 적에게 동시 공격을 받는 등의 단점도 많다

상공공격 (○ 버튼+↑)

높은 곳에 있는 적, 조금 높은 곳에서 비행을 하는 적을 잡는 공격. 반드시 날아다니는 적이 사정권은 아니지만 지상에 밀착되어 있는 적에게는 유효하다. 무기의 종류는 검, 도끼, 창 등의 타입도 똑같은 효과를 가진다.

대쉬공격

대쉬공격은 특별하게 특수한 공격은 아니다. 파괴력도 통상공격과 동일하고, 세미오토시에 원거리 자동공격도 생각과는 다르게 행동을 한다.

점프공격

대쉬중 ○ 버튼을 누르면 공격력이 높은 점프공격을 한다. 또 대쉬시에 방향키를 동시에 누르면 통상공격에서의 점프베기와 점프찌르기 등의 조작이 가능하다.

세미오토 조작시 주의점은 시간을 두고 버튼을 누르게 되면 타이밍이 조금 늦어지기 때문에 점프공격을 해도 그냥 대쉬공격이 된다. 또 점프공격시와 착지순간에 경직시간이 생겨 상대에게 틈을 보여주게 된다.

점프베기 (○ 대쉬 후 ○)

점프를 해서 적의 머리위에서 무기로 공격을 한다. 공격력은 높지만 착지시 무방비상태가 되는 것이 결점이다. 통상공격과 같이 창을 장비하고 있을 때는 효과가 매우 적으니 주의하자.

아무래도 검이나 도끼가 낫지.

점프찌르기 (○+↓ 대쉬 후 ○)

통상공격과 같다. 리치가 긴 창이 점프 찌르기 공격에서는 더 낫다. 하지만 한번의 점프공격으로는 그다지 큰 효과를 보기는 어렵다. 그것은 1회의 공격으로 2회 히트를 낼 수 있는 찬스에나 그런 것이기 때문이다. 키가 큰 적에게는 어렵다. 무기가 명중되는 각도와 찌르기 액션과의 관계는 무기가 적에게 닿아 있는 시간이 베기 공격보다 길어 효과가 높다. 이 기술도 점프베기와 마찬가지로 착지후 틈이 생긴다는 것이다.

점프상공 공격 (○+↑ 대쉬 후 ○)

다른 점프공격과는 다르다. 어느 상태에서나 사용할 수 있는 큰 특징을 가지고 있다.

상공에서 뿐만 아니라 지상의 적도 근처에 있어야 공격이 유효하다. 점프공격중에도 착지시와 같은 틈이 생기는 것이 큰 약점. 상황을 봐서 사용하는 것이 좋을 것이다.

특기 (필살기)

× 버튼으로 주인공의 특기, 필살기, 오의를 사용할 수 있다. 사용하려면 특기 커맨드에서 사용할 필살기를 등록해야한다. 방향키로서 4가지의 특기를 선택할 수 있다. 타 캐릭터 중에도 필살기와 오의를 사용하는 사람이 있으면 이 특기라는 커맨드로 전투중에 사용할 수 있도록 설정을 해 두어야 한다. 또 특기는 TP를 사용하기 때문에 보통 TP의 잔량을 주의해 가며 전투를 하자.

전투 테크닉-콤보편

보통기의 캔슬

찌르기, 베기, 상공공격 등 여러가지 공격이 히트하는 순간 필살기를 입력하면 보통기를 캔슬하는 필살기가 나오게 된다. 이것을 하나가 되는

연속기의 마지막이 되면 우선 동료 캐릭터의 특기 등의 사용효과가 배가 된다.

뜨는 기술로부터 공중콤보

적이 무엇으로든지 공격을 받을 때 공중으로 띄워지는 경우가 생긴다. 격투게임에서와 같은 띄우기 공격이다. 이것으로 공중 히트콤보를 할 수 있다. 예로 스탄의 섬공열파로 공격을 해 띄웠을 때 타이밍을 잘 맞추어 우드로우의 필살기가 나간다면 적은 큰 대미지를 입을 것이다.

날려버리기 공격

체력이 최대일 때 □ 버튼과 ○ 버튼을 동시에 누르면 날려버리기 공격을 할 수 있다.

또 필살기중 사저섬광도 날려버리기 공격중 하나. 날려버리기 공격의 장점중 하나는 상대방을 멀리 날려버릴 수 있다는 것과 상대를 반드시 다운시킬 수 있다는 것이다.

이때 또 날려버리기 공격을 하면 상대가 일어나는 순간 다시 상대를 날려버리는 전술도 가능하다. 적이 날아가는 동안 다른 적에게 히트가 되는 일도 있어 복수 공격도 가능하다. 하지만 다운은 되지 않는다. 유일한 단점은 리치가 짧다는 것.

필살기와 오의의 캔슬기(콤보)

통상기를 캔슬하는 필살기와 오의는 앞부분에 설명이 나와 있으므로 그것을 이용한 필살기를 예를 들어보겠다.

- EX1. 열공참 → 황용천황익 4히트
- EX2. 베기공격 → 호아파참 → 공아승룡각 8히트
- EX3. 비연연각 → 섬공열파 9히트 (화면상 8히트)
  베기공격 → 비연연각 → 섬공열파 10히트(화면상9히트)
- EX4. 베기공격 → 홍련검 → 베기공격 → 호아파참 → 황용천황익 9히트
- EX5. 마왕염격파 → 공아승룡각9히트
- EX6. 사자전후 → 섬공열파 9히트 (화면상 8히트)
  베기공격 → 사자전후 → 섬공열파 10히트(화면상9히트)
- EX7. 비연연각 → 사후폭염진 10히트
- EX8. 봉황천구 → 마왕염격파 → 공아승룡각 10히트
- EX9. 마왕염격파 → 비연연각 → 마왕염격파 10히트
- EX10. 마신검 → 봉황천구 → 비연연각 → 열파선풍진 11히트
- EX11. 마왕염격파 → 비연연각(3번째 나갈 때) → 공아승룡각 11히트
- EX12. 홍련검 → 베기공격 → 호아파참 → 공아승룡각 11히트
- EX13. 봉황천구 → 마왕염격파 → 홍련검 → 열공참 13~14히트
- EX14. 봉황천구 → 마왕염격파 → 마왕염격파 → 섬공열파 14~15히트
- EX15. 베기공격 → 사자전후 → 마왕염격파 → 사후폭염진 16히트
- EX16. 마왕염격파 → 홍련검 → 베기공격 → 열파선풍진 17히트
- EX17. 홍련검 → 마왕염격파 → 비연연각 → 사후폭염진 18히트
- EX18. 마신검(적과 거리가 짧을 때) → 살극무황검 25~27히트
- EX19. 마신검(적과 거리가 있을 때) → 봉황천구 → 마왕염격파 → 살극무황검 31~33히트
- EX20. 마왕염격파 → 홍련검 → 열공참 → 살극무황검 37~40히트
- EX21. 찌르기 공격 → 사자전후 → 마왕염격파 → 홍련검 → 상대가 공중에 있을 때 베기나 지르기 공격 → 살극무황검 38~31히트

콤보의 조건과 주의점

- ▶뜨지 않는 적에게는 콤보가 들어가지 않는다.
- ▶대부분의 콤보가 화면상 제한을 받는다.
- ▶날아가는 모션이 있는 적에겐 콤보가 들어가지 않는다.
- ▶회피력이 높은 몬스터 간에는 도중 가드가 되는 경우가 있다.
- ▶몬스터의 몸이 크고 넓을 때에는 콤보수가 변하거나 들어가지 않는 콤보가 있다.
- ▶살극무황검은 최후의 화염공격이 불안정해 도트단위의 히트수가 변한다.
- ▶때문에 살극무황검이 들어가지 않는 콤보는 평균적 히트수를 써 놓는다.
- ▶발생하는 기를 정술로 바꿀 수는 있지만 효과가 줄어들고 타이밍을 잘 맞추어야 한다.
- ▶섬공열파와 공아승룡각은 필살기, 오의로부터 파생되는 기술이기 때문에 꼭 배워두어야 한다.
- ▶다른 것들도 연속콤보를 만들 수 있기 때문에 꼭 연구해 보아라. 특수한 아이템 즉 전작에도 등장한 콤보커맨드를 손에 넣은 후 에는 더 많은 연속기를 구사할 수 있다

전투를 100배로 즐기는 5가지 방법

제3의 모드 「매뉴얼 조작」으로 싸워라

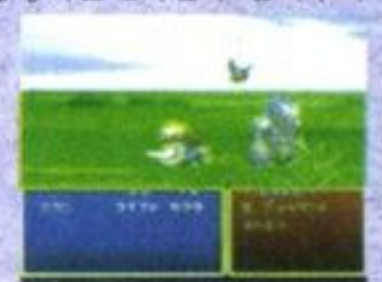
테크니컬 링

세미오토에 이은 제3의 모드, 그것이 매뉴얼 조작이다. 테크니컬 링이 주인공인 스탄의 손에 들어오면 모든 행동을 플레이어가 조작할 수 있게 된다. 매뉴얼 조작은 세미오토에 비하며 정확하기 때문에 좀더 강력한 공격을 할 수 있게 된다. 테크니컬 링은 장비품이다.

세미오토시

세미오토시에는 적과의 거리로 자동적으로 통상공격과 대쉬공격을 구분지어 사용했다. 중요한 건 ○ 버튼을 누를 때 반드시 적에게 히트시켜야 한다는 것이다.

매뉴얼 조작시

대쉬는 방향키를 2회연속 눌러주어야 한다. 적이 틈을 보였을 때 대쉬로 적 근처로 가

서 아주 좋은 타이밍에 적을 베는 기술이 필요한 것이다. R1을 누르면 타겟이 선택된다.

세미오토에서 자유롭게 대쉬할 수 있다

대쉬링

테크니컬 링과는 다르지만 세미오토를 부분적으로 메뉴얼화 시켰다. 그 이름에 걸맞게 전투시 자유롭게 뛰어다닐 수 있다. 대쉬를 가능하게 해주는 이 아이템은 테크니컬 링보다 더 편리한 아이템이다.

필살기가 커맨드 입력으로 나간다

콤보커맨드

전작 테일즈 오브 판타지아에서 등장한 바 있는 콤보커맨드는 이번에도 채용되었다. 이것은 통상 4개가지 입력시킬 수 있는 스탄의 특기, 필살기, 오의를 커맨드 입력으로 나오게 하는 아이템이다. 전투중에 특기의 창을 열지 않고도 특기를 사용할 수 있기 때문에 편리하다.

히트수에 의해 보너스 경험치를 얻자

콤보카운터

이 아이템을 손에 넣고 커스텀 화면에서 콤보표시의 ON/OFF를 ON으로 해놓으면 적이 공격을 받을 때의 연속히트수가 나온다. 즉, 공격과 필살기의 타이밍이 좋아야만 연속공격이 가능해지고 히트수가 표시된다. 콤보커맨드도 좋고, 콤보카운터도 좋고, 이건 완전히 격투게임이다.

또한 최대 히트수에 의해 보너스 경험치를 얻을 수 있다.

스탄 이외의 캐릭터를 자신이 조작하라

챠네링

최후 궁극의 아이템중 하나. 챠네링이란 장비품을 장비한 캐릭터는 플레이어 자신이 조작할 수 있게 된다. 그렇기 때문에 2P측 콘트롤러를 사용하지 않으면 안된다. 1P측은 스탄 전용 콘트롤러이고 2P측에 멀티탭을 연결해 최대 4인이 플레이해, 4인이 동시에 캐릭터를 조작할 수가 있다. 물론 챠네링의 수가 4개여야 하지만…. 꼭 찾아보기 바란다.

무기 리스트

호칭	설명문					속성
베기	찌르기	방어	회피	명중	가격	비고
딤로스	자신의 의지를 가진 검. 베기와 찌르기 공격의 밸런스가 잘 맞는다.					불
10	10	5	0	0	0	검
아트와이드	자신의 의지응 가진 검. 찌르기 공격의 효과가 높다.					물
7	9	2	0	0	0	검
샬티에	자신의 의지를 가진 곡도. 칼끝이 예리하다.					땅
11	9	1	0	0	0	검
익티노스	자신의 의지를 가진 장검. 베기공격은 그다지 세지않다.					바람
6	11	1	0	0	0	검
크레멘테	자신의 의지를 가진 대형검. 보기보다는 약한검이다.					번개
8	8	2	0	0	0	검
숏소드	철로 만든 작은검. 호신용으로 적당.					무
8	8	0	0	30	20	검
롱소드	칼의 길이가 90Cm정도 되는 장검					무
15	15	0	0	0	40	검
레이피어	빠르게 찌르는 전법을 주로 사용할 때 쓰는 몸이 얇은 검					무
9	13	0	0	20	90	검
사벨	직도형의 낮은 계급이 쓰는 검					무
25	16	0	0	0	120	검
나이트사벨	호화로운 장식이 되어있는 기사전용 검					불
35	18	0	0	10	400	검
파인사벨	반곡도형의 양질의 칼					무
40	20	0	0	0	480	검
핸드액스	전투용 도끼				무	70
25	0	0	10	600	도끼	
로드	가시나무로 만든 지팡이					무
5	5	0	0	10	5	지팡이
잼로드	값싼 가시로 만든 지팡이					무
18	18	0	0	10	240	지팡이
문스탑	표면에 특수한 문양을 새겨넣은 비싼 지팡이					불
18	18	0	0	10	400	지팡이
메이스	앞단에 금속을 붙인 철퇴					무
24	24	0	0	10	280	철퇴
셀프보우	나무를 소재로 한 작은 궁					무
10	10	0	0	10	20	궁

방어구 리스트

명칭	설명문	방어	회피
가격	장비할 곳		
가죽아머	가죽으로 만든 상반신 갑옷	8	0
30	동체		
체인메일	직경 1~2Cm의 금속박으로 만든 상반신 갑옷	16	0
180	동체		
링메일	직경 4Cm의 금속박을 가죽에 붙인 상반신 갑옷	32	0
410	동체		
크록	천으로 만든 옷	4	0
6	동체		
언백록	호박 장식을 한 크록	26	20
340동체			
스트레이로브	스트레이라이즈신전의신궁들이 입는 의복	10	0
0	동체		
우드실드	목재방패	1	5
25	방패		
라운드실드	원형의 금속방패	2	10
85	방패		
카이트실드	라운드실드쪽의 세련된 형식을 사용한 금속방패	3	15
350	방패		
피드실드	검사용 금속방패	4	18
630	방패		
가죽투구	가죽투구	4	0
20	머리		
아이언사렛트	철제투구. 얼굴의 아랫부분을 노출시킨다.	8	0
200	머리		
아멧엘멧	두부전체를 가리는 철제투구	16	0
562	머리		
베렛	천으로 만든 모자	2	2
15	머리		
앵크베렛	스트레이라이즈의 신관이 좋아서 쓰는 모자	5	5
160	머리		

랜드베렛 495	베렛의 유형 머리		10	5
리본 45	빨간리본 머리		1	0
블루리본 420	파란리본 머리		12	0
가죽글러브 12	가죽으로 만든 장갑 손		1	0
아이언글러브 280	철제장갑 손		5	0
망토 5	천으로 만든 망토 악세사리	여행자의 필수품	1	0
가죽망토 50	가죽으로 만든 망토 악세사리		2	0
타리스만 1000	수호물의일종 방어력 5%상승 악세사리		0	0

식료품 리스트

명칭	설명문	가격	푸드
롤빵	잘 구워져 향이 좋은빵	20	10
치즈	건강한 소로부터 나온 우유로 만든 영양가 높은 치즈	70	20
치킨	다른고기에 비해 저칼로리이다	420	200
크리미치즈	크리미한 치즈	1050	400
사과	새빨간사과, 감기에 이사과 하나면 끝	30	10
벌레먹은사과	벌레먹은사과. 여기저기 구멍이 나있다.	2	-100
잼	과일로 만든 잼. 빵과같이 먹으면 맛있다	600	30
자지복	도박꾼의 마음을 움직이게 하는 고급어	4000	1800
화살꼴뚜기	도적들이 스고 이까라고 부른다	100	35
농어	성장할 때 마다 이름이 변하는 출세어	130	50
도미	아쿠아베일의해수어의여왕	1800	820
꽁치	가을에 꽁치가 제일 맛있다.	30	10
참치	초밥으로 쓰기에 좋다.	3000	1500
몽키바나나	맛은 보통이다.	40	12

정술 리스트

스:스탄, 루: 루티, 리: 리온, 우: 우드로우, 치: 첼시, 피: 피리아, 죠: 죠니, 마: 마리

기술명칭	특기설명문	소비TP	유효시	습득레벨
마신검	검압을 날리는 기술. 검의 바깥쪽으로부터 공격을 한다.	2	전투시	스2, 리2
비연연각	2연참후 무기로 공격을 하는 3단기	4	전투시	스5, 리5
열공참	회전참의일종	6	전투시	스9
오아파참	상하로부터 공격해오는 2단베기	8	전투시	스13, 리12
단공검	몸을 돌려 용권을 만들어 적을 공격함	10	전투시	스18, 우20
사자전후	전기를 적에게서 빼앗아 버린다	16	전투시	스24, 마22
조용연아참	적을 내려치는 호쾌한 기술	10	전투시	스31, 리19
봉황천구	회전점프후 목표에게 불을 퍼붓는 공격	8	전투시	스?
마왕염격파	사정거리가 짧지만 파괴력이 있는 화염파동을 보낸다	12	전투시	스?
서치갈드	발밑을 조사해 돈을 얻는다.	2	전투시	루5
스나이프에어	공중으로부터 돌격해 온다.	3	전투시	루8
로파이이템	적으로부터 아이템을 훔쳐온다.	7	전투시	루13
익스케이프	불이나게 도망간다	10	전투시	루19
스나이프로어	고속으로 돌격한다.	12	전투시	루26
공습검	고속으로 돌격하한다.	12	전투시	리27
인스펙터아이	아이템 스펙터클즈와 동일하다.	2	전투시	피3
피리아봄	피리아특제약품을 던져 데미지를 준다.	3	전투시	피7
F.필드	적의 침입을 막기위해 빛의벽을 만들어낸다.	12	전투시	피12
트윈봄	피리아특제약품 2개를 동시에 던진다.	6	전투시	피1
하이드파티	조우률을 줄인다.	33	보통시	피25
호열	기를 모아 활로 쏜다.	4	전투시	우4, 치5
풍신검	검압으로 상대를 찌른다	3	전투시	우11
실풍	활을 속사한다. 레벨에 따라 틀림	7	전투시	우15, 치10
양염	잔상을 남기며 사라진다.	14	전투시	우26, 마28
맹습검	모통박치기후 강렬한 검 공격을 하는 2단기	3	전투시	마3
마신검·개	마신검보다 강하다	3	전투시	마6
강뢰검	고속으로 목표를 2회벤다.	5	전투시	마10
강·마신검	마신검의 강화판	10	전투시	마15
신뢰	적을 기절시킨다.	8	전투시	치16
볼트스러스트	강력한 전격펀치를 날린다.	3	전투시	코5
론브솔더	몸통박치기후 강렬한 어퍼를 날리는 2단기	5	전투시	코11
그레이트어퍼	말그대로 그레이트어퍼다.	7	전투시	코18
부딪혀라심포니	일정시간 아군의 명중률을 높여주는 노래	5	전투시	죠?
피해라마치	일정시간 아군의 회피율을 높여주는 노래	6	시?	

특기 리스트

디: 딤로스, 아: 아트와이트, 시: 샬티에, 크: 크레멘테, 이: 익티노스

명칭	설명	소비TP	사용	습득레벨
파이어볼	화염탄을 발사한다.	5	전투시	디1, 크2
이라퓨전	적주위에 마그마가 나온다.	16	전투시	디7
파이어월	적을 화염의 벽으로 감싼다.	23	전투시	디13
파이어스톰	적주위에 화염의 소용돌이를 일으킨다.	30	전투시	디19
프레이트네이도	지면으로부터 마그마를 끌어 올린다.	50	전투시	디32, 크34
퍼스트에이드	아군1인의 체력회복	5	전,보	아2
아이스니들	무수한빙도가 날아온다.	6	전투시	아5
딥미스트	적의 명중률을 떨어뜨린다.	3	전투시	아7
아이스토네이도	적을 얼음폭풍속으로 넣는다.	14	전투시	아10, 크13
어시드레인	적의 방어력을 다운시킨다	7	전투시	아12
안티도트	아군1인의 독을 해독한다.	8	전,보	아13
바리어	아군1인에게 물의 방어벽을 만들어준다.	8	전투시	아15
아이스월	적을 얼음의 벽으로 가둔다	22	전투시	아17
리커버	아군1인의 상태이상을 회복시켜준다.	16	전,보	아19
힐	아군1인의 체력회복	10	전,보	아21
샤프니스	아군1인의 공격력상승	12	전투시	아24
사일런스	적의 주문을 봉인시킨다.	10	전투시	아26
나스	아군전원의 체력회복	20	전,보	아30
스톤블러스트	돌로 적을 공격한다	5	전투시	시3, 크6
그레이브	지면으로부터 돌창을 출현시킨다.	10	전투시	시8
피코해머	적의 머리를 해머로 내려쳐 기절을 시킨다.	9	전투시	시10
스톤월	적을 석벽으로 가둔다.	22	전투시	시16, 크19
피코피코해머	피코해머의 강화판	40	전투시	시21
윈드애로우	바람의 화살을 발사	6	전투시	크4, 이2
라이트닝	작은 낙뢰를 발생시킨다.	9	전투시	크8
스톰	적의 주위에 강풍을 발생시킨다.	12	전투시	크11, 이9
트랙터빔	지면의 적을 공중으로 끌어올려 떨어뜨린다.	20	전투시	크16
레이	적이 주위에 빛의 비를 내린다	30	전투시	크22
선더블레이드	적의 주위에 낙뢰를 발생시킨다.	33	전투시	크25
홀리랜스	무수한 빛의 창을 적에게 내리 꽂는다.	57	전투시	크31
스트림애로우	바람의 화살을 연속발사	18	전투시	이12
월윈드	회오리바람을 발생시킨다.	25	전투시	이16
에어슬러스트	카마이타치를 발생시킨다.	40	전투시	22

소비품 리스트

명칭	설명문	가격
애플구미	젤리 상태의약품. HP최대치중 30%를 회복시켜 준다.	30
오렌지구미	젤리 상태의약품. TP최대치중 30%를 회복시켜 준다.	100
믹스구미	HP와 TP두가지다 최대치중 30%를 회복시켜 준다. 젤리 상태의 약품	120

레몬구미	제리 상태의 약품. HP최대치중 60%를 회복시켜 준다.	250
라이프보틀	생명의 물. 전투불능상태를 전투중간에 부활 시킬 수 있다.	150
프레이보틀	전투중 공격력이 일정시간 30%증가하게 된다.	200
룬보틀	이상한 힘을 가진 약. 아이템 감정등에 쓰인다.	500
파나시아보틀	만능약. 독·마비·석화 상태를 회복시켜 준다.	80
오베로나민C	액상약품. HP최대치중 35%를 회복시켜 준다.	50
오베론EX	액상약품. HP최대치중 65%를 회복시켜 준다.	300
세보리	약초의 일종. TP최대치를 5%증가시켜 준다.	250
벨베누	약초의 일종. AGL을 1상승시켜 준다.	750
스펙터클즈	적의 HP, TP,속성들을 알 수 있는 이상한 렌즈.	5
올리보틀	성기봉입의 병. 먼거리의 적에게 효과가 있다.	40
다크보틀	단기봉입의 병. 근거리의 적에게 효과가 있다.	41
에너지브레드	사개발의 병기. 대지에 번개를 치게 한다.	320

시나리오 공략

운명적 만남

나는 깊은 잠에 빠져 있었다. 밀항자라는 신분도 망각하고 말이야. 한창 좋은 꿈을 꾸고 있는 데 갑자기 깨우는 기미가 있었지만 나는 꿈이겠지 하고 무시했지. 그런데 누가 갑자기 큰소리를 치지 뭐야. 윽 큰일이구나 하고 정신을 차려보니 아니 눈앞에 무서워보이는 사람이 서 있었어.

잠든 채로 끌려오는 스탄

잠든 채로 끌려오는 스탄

선장 : 야 너 대체 어떤 놈이야!

스탄 : 네 네네!

하사관 : 이름은?

스탄 : 저.... 스탄 엘론이라고 합니다.

하사관 : 어디에서 왔나?

스탄 : 휘 휘츠갈드의 리네 마을에서...

선원 : 자 무기를 빨리 풀러!

스탄 : 아, 알겠습니다

하사관 : 그밖에 이상한 물건은 가지고 있지 않습니다.

함장 : 대체 왜 비행룡에 탄 거지?

스탄 : 저는 세인갈드로 가고 싶습니다.

함장 : 거짓말 하지마! 그 물건을 훔치러 온거겠지. 자 빨리 자백해라

스탄 : 정말 세인갈드로 가고 싶을 뿐입니다. 믿어주세요.

함장 : 네가 그렇게 시치미를 뗀다면 이쪽에도 생각이 있다. 자 직접 몸에다 물어보겠다. 빨리 자백시키도록

하사관 : 알겠습니다.

스탄 : 그 그만둬...

나는 그때부터 정말 혀가 나오게 맞았다. 구타는 제네바협정 위반이라 주장하고 싶었지만... 죄지은 것이

이런 곳에 나가 청소하라고?

몬스터들의 습격

있으니 도리가 없었다. 결국은 그들도 내가 단순한 밀항자라는 것을 알고는 갑판청소나 시키기로 결정함으로서 지옥과 같은 구타는 끝났다. 하사관은 나를 위로해 주면서 함장도 사실은 나쁜 사람이 아닌데 배에 중요한 물건이 실려 있어서 신경이 날카로워졌기 때문이라고 하더군. 그렇다면 내가 재수가 없는 셈인가. 하여튼간 선원과 나는 내가 청소할 갑판으로 갔어.

엔진출력을 올려보지만...

감시역 : 청소는 시키겠지만 갑판에서 떨어지지는 않도록 해라.

스탄 : 네네.

감시역 : 떨어지면 절대 구해줄 수 없으니 꼭 기억해 둬.

스탄 : ....네

감시역 : 자, 그러면 해라!

자 이리로 내려가는 거야

스탄 : 자 잠깐. 역시....

감시역 : 무슨 말이냐?

스탄 : 하지만, 너무 노, 높아서...

감시역 : 그럼 높지. 비행룡의 갑판이니까

스탄 : 저 저... 무서운데요....

감시역 : 그럼 무섭겠지. 떨어지면 죽으니까.

스탄 : 저....

감시역 : 너도 신경과민이구나. 떨어지지만 않으면 죽지 않아.

스탄 : 그야 그렇죠...

으, 이렇게 빨리 날고 있는 비행룡의 갑판을 청소... 생각만 해도 겁나는 일이지 뭐야. 하지만 내가 하도 겁을 내니까 일단 갑판 청소부터 하라는 말이 나왔어. 휴 다행다행. 그런데 그 순간 조종실에는 큰일이 벌어지고 있었지 뭐야.

레이더병 : 전방 거리 300. 모, 몬스터 출현.

함장 : 수는?

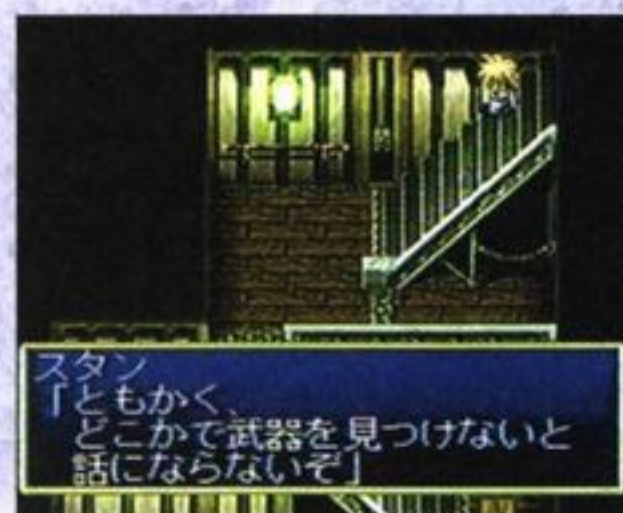
레이더병 : 적어도 100! 다시 급격히 접근중입니다. 거리 250. 20초뒤에 접촉합니다.

함장 : 드디어 왔군, 전원 제1종 전투위치로. 긴급지령이다.

부관 : 네. 전원 제1종 존투위치.

함장 : 여유가 있는 사람은 전원 응전에 나서라. 너는 기관실로 가도록 렌즈파워를 올려서 적을 떼어놓는다.

부관 : 네! 자 따라와라!

함장 : 그것만은 어떻게든 녀석들에게 빼앗겨서는 안돼! 파워를 올려라!

검이 창고에..

배를 습격한 몬스터들은 열심히 배를 청소하는 나도 습격해 왔다. 내 감시역은 일격에 저세상. 나는 그를 돕고 싶었지만 무기가 없는 나는 싸울 도리가 없었다. 일단은 무기를 찾는 것이 급선무. 어떻게든 나는 무기를 찾으러 배안을 헤맸다. 몬스터에 당한 선원의 말로 화물중에 검이 있는 것을 안 나는 창고로 직행! 화물이 길을 막고 있었지만 결정버튼을 누르니 화물을 당기거나 밀수가 있어서 길은 쉽게 만들 수 있었다. 아, 창고로 가니 뭔가 빛나는 것을 발견.

드디어 검을 찾았다

나는 그것을 향해 나아갔다. 아 역시 그것은 검이었다. 그런데 바로 그 순간 생각지도 못했던 일이 벌어지고 만 것이야.

스탄: 자 검이다. 우와 상당히 낡은 검.... 하지만 꼭 그렇지도 않은 것 같군...

???: 낡은 검이라니 교양이 0점이군!

스탄: 누 누구냐!

디무로스: 내 이름은 디무로스. 네가 들고 있는 검이다.

너는 아직 미숙해!

이것이 첫번째 전투다. 방심만 안하면...

스탄: 거거거거거겁이, 마 마마마 말을 했다!!!

디무로스: 떨지마라 바보! 너를 적으로부터 지켜줄테니.

스탄: 지 지켜준다고....

디무로스: 네 정면이다. 온다!

칼이 말을 하다니...

스탄: 해 해치운 건가?

디무로스: 처음치고는 잘했다. 하지만...네 이름은?

스탄: 엉? 스탄 엘론.....

디무로스: 좋다 그러면 스탄이라고 하지. 내가 무력한 네게 정술을 가르쳐 주마.

스탄: 정술? 그게 뭐지

디무로스: 작은 불덩이를 날리는 기술, 파이어볼이다. 파이어볼에 국한되지 않고 정술은 소디안이 없으면 사용할 수가 없어. 무엇보다 지금의 네가 잘 사용할 수 있다고는 생각되지 않지만...

스탄: 무슨 의미지?

디무로스: 말한 대로다. 시험해봐도 좋겠지. 하여튼간 여기에서 빨리 탈출하는 거다. 이대로는 당해낼 수 없어.

스탄: 아 알았다... 아 잠깐 기다려!

디무로스: 왜그러지?

스탄: 왜라니! 디무로스라고 했지? 너 분명히 검이잖아.

디무로스: 물론.

스탄: 왜 검이 말을 할 수 있는 거지?

디무로스: 살아 있으니까.

스탄: 그런말을 믿을 수 있을 거라고 생각해?

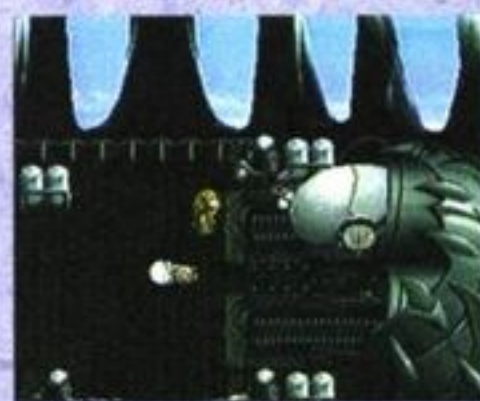
디무로스: 네가 믿던 안 믿던 간에 그건 문제가 아니다. 나는 실제로 여기에 있으니까. 천지전쟁을 알고 있나? 먼 옛날, 그 시대에 나는 태어났다. 그리고 지금 다시 눈을 떴다. 너를 사용자로 선택한 거야. 그 의미를 알겠나?

스탄: 의미?....

디무로스: 나는 네게 힘을 빌려주마. 그러니까 너도 나를 믿어라. 죽고 싶지 않다면.

스탄: 아 알았어...

함장님, 대체...

디무로스의 힘을 빌린 나는 몬스터들을 격퇴하면서 방안을 수색했지만 살아있는 사람은 아무도 없었어. 아 요리실에 있는 카레는 상당히 맛있어서 한 입만 먹어도 체력이 회복되더군. 나는 일단 생존자를 찾아 조종실로 갔어. 하지만 그곳에도 죽어가는 함장의 모습만이...

탈출정에 몬스터의 공격이..

함장: 너는... 역시,,,, 그.... 검을...

스탄: 네?

함장: 몬스터들에게... 넘겨주게.... 될 줄은.....

스탄: 이것이 전에 말하던 귀중한 물건인가요?

함장: 제 제길....!

스탄: 정신차리세요!

함장: .....

배를 아무리 돌아다녀도 몬스터들뿐. 나는 도리없이 내가 청소하던 갑판으로 갔다. 그곳에서 습격당하는 선원을 구했지만 그도 이미 죽음을 눈앞에 두고 있었다. 그는 나에게 비행룡이 추락한다며 빨리 구명정을 타고 도망치라고 하는데...

디무로스: 스탄, 탈출한다. 진짜로 떨어져!

스탄: 아니 나는 싸운다! 이 녀석들 모두다 해치워 버리겠어. 디무로스 내게 힘을 빌려줘!

디무로스: 이런 바보야!

스탄: 디무로스?

디무로스: 네가 이곳에서 죽으면 이 남자가 기뻐할 거라고 생각하는 거냐? 확실하게 말하지. 너는 아직 실력이 부족해! 원수를 갚는다고? 건방진소리 하지마! 좀더 냉정해져라. 그리고 네 한계를 빨리 깨달아야해!

스탄: 내게 힘을 빌려준다고 말했잖아!

디무로스: 그래. 하지만 나는 너를 이런곳에서 죽게하고 싶지는 않아... 긴세월을 살아오면서 겨우 만난 파트너니까.

스탄: 디무로스.... 알았어, 사과하지.

디무로스: 스탄 서둘러라 별로 시간이 없어.

나는 냉정을 찾고 탈출정을 탔다. 화는 나지만 훗날을 기약하는 수밖에. 하지만 탈출정은 몬스터의 공격으로 비정상적인 착륙(추락?)을 하고야 말았어. 연기는 뭉클 뭉클. 착륙장치가 말을 듣지 않아서 그 순간 나는 죽음을 직감했지. 젠장 이럴 바에는 몬스터라도 하나 더 죽이는 것이 나을뻔... 생각하는 도중 강한 충격이 나를 감쌌어. 자 천국으로 가는구나 하고 생각했지만... 사람이 죽으라는 법은 없는지 호수에 떨어졌지 뭐야. 나는 구사일생으로 살아났지만 정신을 잃고 말았어.

의문의 청년 우드로우

호수로 추락!

내가 정신을 차렸을 때는 웬 침대 안에 누워 있었다!

스탄: 여기는...

???: 정신을 차렸군.

스탄: 이 이곳은?

???: 환다리아의 산속이다. 너는 호수에 쓰러져 있었어. 소년.

스탄: 당신은?

우드로우: 내이름은 우드로우. 사정이 있어서 여행을 하고 있지.

스탄: 구해주셔서 감사합니다.

우드로우: 뭐 신경쓰지 마라. 보기에는 너도 모험가 같은데...

스탄: 네. 저는 명성을 떨쳐보고 싶어서 고향을 뛰쳐나왔습니다.

우드로우: 그런데 왜 호수에 쓰러져 있었던 거지?

스탄: 타고있던 비행룡이 몬스터의 습격으로... 그래서 탈출했습니다.

우드로우: 비행룡이 습격을? 그게 정말인가?

스탄: 네

우드로우: 큰일을 당했군...

스탄: 네. 그런데...

우드로우: 아, 네 짐을 돌려주지,. 이쪽이다. 저 탁자위다.

스탄: 다행이다.

검사합니다

우드로우: 그런데 너 재미있는 물건을 가지고 있군.

스탄: 네?

우드로우: 그 검 말이다. 곧 너를 도와주게 될거야.

스탄: 디무로스가? 정말입니까?

우드로우: 직접 물어보는 쪽이 빠르지 않을까? 그렇지. 디무로스군.

디무로스: ...

스탄:어이 디무로스

우드로우: 하하하 상관하지 마라 나를 싫어하는 것 같군.

???: 그렇디 그렇지. 너같이 삐뚤어진 성격의 사람에게는 말이야

우드로우: 아루바선생

아루바: 넌 이제 괜찮은 거냐?

스탄: 네 덕분에

아루바: 그것은 다행이군. 그런데 우드로우. 그애가 아직 돌아오지 않는군. 좀 찾아주지 않겠나?

우드로우: 또 말입니까? 알겠습니다.

스탄: 무슨일이죠?

우드로우: 아 선생님의 손녀가 뒷산에 가서 아직 돌아오지 않은 모양이다. 내가 지금부터 찾으러 가야지.

스탄: 저도 데려가 주십시오.

이곳에서 세이브를 하자

그는 같이 가는것을 허락하면서 '스탄군 조심하게' 라고 하는 거야. 아니 이 녀석 어떻게 내이름을 알고 있지? 독심술이라도 쓰는 건가? 뭐 하지만 나를 구해준 사람인데 나쁜 사람일리는 없잖아. 하여튼 나는 그와 함께 뒷산으로 손녀를 찾으러 갔다. 몬스터들이 출현하기는 했지만 별로 센놈들은 없어서 이상무! 아루바노인의 손녀는 산속 제일 깊은 곳에 있었어.

첼시: 어라 우드로우씨. 데릴러 왔군요. 또 할아버지가 부르는 건가요? 왜죠?

우드로우: 바지 고무줄이 끊어졌다던가?

첼시: 바지.... 고무줄?! 그런... 내가 없으면 그런 것도 못하나? 그것도 예전에는 활의 명인이라 불렸던 사람이... 한심한 것도 정도가 있는 거지.

우드로우: 아니 할아버지는 걱정하고 계신거야. 또 어디선가 헤매고 있는 것이 아닌가 하고.

어린애 취급하는 것을 싫어하는 첼시

첼시: 첫 아니예요. 나는 단지 느티나무들과 이야기 하고 있었은 뿐인 걸. 모두가 놓아주지를 않아서 있었을 뿐인데 미아라니... 난 어린애가 아니라고요.

우드로우: 14살이면 아직 어린애지. 자 어둠기 전에 집에 돌아가자.

첼시: 그렇게 어린애 취급하지 말아요. 그런데 이분은?

우드로우: 아. 스탄군이다. 이름을 떨치기 위해 모험여행을 하고 있지.

스탄: 스탄엘론입니다. 잘 부탁해요.

첼시: 처음뵙겠습니다. 저는 첼시톤. 궁사 아루바의 손녀예요.

음. 느티나무와 이야기라. 하지만 실제로 길을 잃었던 것 같은 기분이... 하여튼 우리는 그녀를 데리고 돌아왔다. 돌아온 첼시는 할아버지에게 그런 것도 혼자 못하냐고 핀잔을 주지만 힘없는 불쌍한 노인을 구박한다느니, 길러준 은혜를 잊었다느니 하는 소리에 할말을 잊는다. 이럴때

영영영 노인을 구박하다니...

는 역시 연장자가 편하다니까. 내가 세인갈드왕국의 다릴쉐이드로 갈 생각이라고 하니까 그러자면 어차피 이곳에서 남서쪽에 있는 제노스를 경유해야 한다며 우드로우가 그곳까지 나를 데려다 주겠다고 했어. 자기도 고국에 돌아가야 한다나. 나는 고맙게 호의를 받아들여서 함께 오두막을 떠났다.

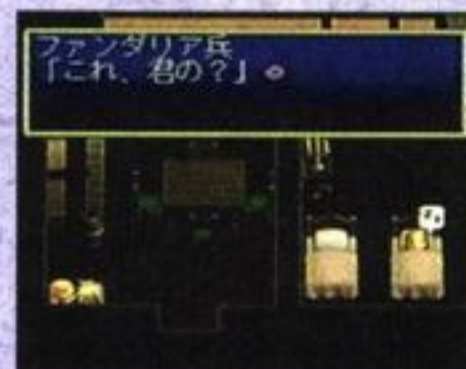
나는 착한사람

숲속의 길을 남서쪽으로 계속 나아가니 얼마안가 제노스에 도착할 수 있었다. 이곳에서 북쪽으로 가면 세인갈드라고 알려주며 우드로우는 떠났다. 그와 동시에 말하기 시작하는 디무로스.

디무로스: 갔군...

스탄: 너 왜 잠자코 있었던거야?

디무로스: 저 사나이 신용해서는 안돼.

스탄: 그럴리가 없어. 좋은 사람이잖아.

이 통행증이 네것이냐...

디무로스: 들어봐! 저녀석은 내 존재를 눈치채고 있었어.

스탄: 그런 것은 나도 알고 있잖아

디무로스: 너는 특별하다. 선택된 사람이니까.

스탄: 선택된 인간...?

디무로스: 이런 헤헤거리지 마. 그러니까 너는 아직 멀었다는 거다.

스탄: 그런....

디무로스: 하여튼간 다른 사람에게 눈치채이지 않도록 주의해.

스탄: 왜?

디무로스: 왜라니. 그정도는 자신이 생각해봐!

첫. 잘난척 하기는. 하여튼간 사람들에게 물어보니 이곳 제노스는 세인갈드와 환다리아의 국경으로 마을에서 북쪽으로 가면 세인갈드로 갈수 있다고 하더라고. 랄랄라하고 북쪽으

당신 통행증 저기 있대요!

로 나가자... 고 했는데 아니 이게 왠일. 통행증이 있어야 한다지 뭐야. 남쪽인 환다리아 방향도 마찬가지. 대체 통행증을 어디에서 받는 거지? 일단 정보를 얻으려는 생각에서 돌아

다음 만남을 기대하면서...

다니니 여관2층에서 통행증을 잃어버린 사람이 있지 뭐야. 흥 나는 가지고 있지도 못한 물건을 잃어버리다니. 그런데 마을밑의 환다리아 초소에 가니 주인잃은 통행증이 있었어. 내가 가지고 갈까하고 생각도 했지만 나는 거짓말을 못하는 성격. 그냥 솔직하게 여관에 가서 당신 통행증이 어디 있더라고 알려주었지. 그런데 생가지도 않은 소득이 있었어. 통행증은 국경을 지날 때 받는다는 사실을 알게 된 것이지. 그러니까 정상적

넌 너무 착해서 탈이야.

으로 이 마을에 들어온 사람은 누구든 가지고 있다는 말.... 욱 그렇다면 나는 어떻게 되는 거지! 걱정하면서 여관을 나오는 순간 나는 강한 충격을 느꼈다.

???: 욱!

스탄: 괜찮습니까?

???: 아 미안해요. 좀 곤란한 일이 있어서 생각하다가...

스탄: 곤란한 일?

???: 설산에 있는 동료가 함정에 빠졌거든

스탄: 그것 큰일이군요.

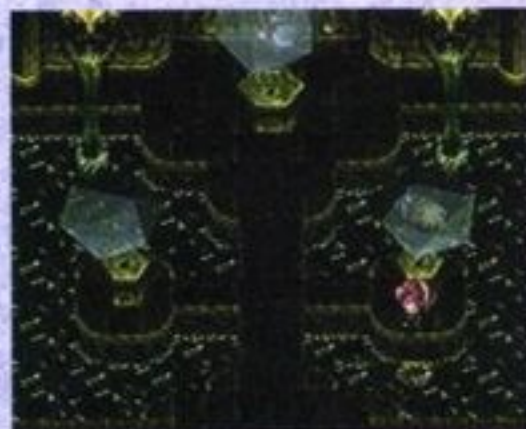
???: 구해주고 싶지만 나 혼자서는 도리가 없어서.

스탄: 알겠습니다. 제가 도와드리죠.

???: 정말? 그렇다면 고맙군. 내이름은 마리 에젠트. 마리라고 하면 돼.

???
「ああ、すまない……
少し困った事があってな
考え事をしていた」

욱. 누구야 이여자

나도 정말 나서기를 좋아한다니까. 내 코가 석자인 주제에. 하여튼간 나는 다시 동쪽출구로 나와 설산으로 향했어. 동쪽으로 나가 마리가 가리키는 방향으로 가니 막힌 것처럼 보이는 장소에 동굴이 있지 뭐야. 그 안에 가면 신전이 있다는군. 계속 저진한 끝에 신전안에 들어가는데 성공. 그 안에는 웬 구체가 둥둥 떠 있었고 안에는 한 소녀의 모습이 보였어. 마리에 따르면 그녀의 이름은 루티라는군. 우리는 그녀를 구하려 했지만 나는 실수로 루티와 똑같은 신세가 되어버리고 말았다. 젠장 이게 무슨꼴이지. 가뜩이나 화나 죽겠는데 루티라는 녀석은 나를 멍청한 녀석이라면 서 화를 돋구는 거야. 으 성질 같아서는. 하여튼간 마리의 도움으로 함정에서 빠져나온 나는 마리와 힘을 합쳐서 루티를 구하는데 성공했다.

적반하장

루티:젠장. 왜 내가 이런 꼴을 당해야 하는 거지. 빨리 물건을 가지고 이곳을 떠나자.

스탄: 이봐. 고맙다는 말정도는 하는 게 어때.

루티: 고맙다고? 당신 뭔가 착각하는 것 아니야?

스탄; 무, 무슨 의미지?

루티: 나는 당신에게 아무것도 부탁한 일 없어. 마리가 당신을 마음대로 데리고 온 것뿐이지. 틀려?

스탄: 하지만 그것은 당신을 구하러...

루티: 대단한 착각이군! 게다가 함정에 걸려서 마리에게 구출받은 것은 누구였을까?

스탄:...

루티: 그러면 이제 쌤쌤이지? 자 시간낭비 하지말고 돌아가자 마리.

으악 나도 함정에...

이 녀석들은 누구지?

으 통행증을 받았다

이런 뻔뻔스러운... 내가 말을 잇고 있는데 그순간 우리를 향해 다가오는 군인 3인조가 있었어. 그들은 우리를 수상한 사람 취급했고 루티들과 서로 말다툼이 벌어져 서로 싸움이 벌어졌어. 어라 그런데 왜 나까지 끌려들어간 거지? 도리없이 나는 용맹히 싸워서 그들을 격퇴. 그들은 꽁지가 빠져라고 도망을 갔어.

새로운 소디언의 등장

루티: 이런 입만 살아 있는 녀석들... (그런데 이녀석 쓸모가 있겠어) 저 당신 스탄이라고 했었지?

젠장 촌놈이 뭐니

스탄: 그 그래.

루티: 두번이나 구해주다니 고마워 스탄.

스탄: 엉?

루티: 당신이 없었다면 우리들은 아마도... 아니야 반드시 죽었을 거야.

스탄: 왜 그러는 거야 갑자기.

루티: 당신은 우리의 생명의 은인이야. 자 마리도 고맙다고 인사해.

마리: 스탄 고마워요!

스탄: 그런.. 나는 별로...

루티: 고맙다는 인사를 하고 싶으니 함께 마을로 가자. 자 마리도 빨리 부탁해.

마리: 스탄 함께 가자. 여행은 사람이 많은 쪽이 즐겁다고.

스탄: 아...저...

루티: 다행이다. 남쪽에 출구가 있어. 가자.

갑자기 뭔가에 홀린 듯한 기분. 하지만 나는 두사람의 미녀에게 이끌려 마을로 갔다. 남쪽출구로 나와서 마을로 가니 그곳은 바로 마을의 세인갈드쪽 국경이었어. 당연히 통행증을 얻게 되었지. 루티는 조용한 이야기를 하자며 나를 주점으로 데리고 갔어.

루티: 지금부터 어떻게 할 생각이지? 국군에 들어가 장교가 될 생각?

스탄: 그래!

루티: 그러면 목표가 있는거군.

스탄: 뭐...

루티: 그렇군... 아 그러고보니 당신 어디에서 왔어?

스탄: 리네라는 마을이지만...

루티: 리네? 그게 어디지?

스탄: 어디라니. 휘츠갈드의...

루티: 휘츠갈드라고!?

스탄: 왜 왜그래?

루티: 그렇다면.. 당신 오리지날 촌놈이군!

스탄: 누 누가 촌놈이라고!?

루티: 너말야. 너!!!!! 휘츠갈드라면 번화한 곳은 노이슈타트뿐이잖아. 리네? 그게 어디지? 들어본 적도 없어.

스탄: 그러는 너는!

루티; 아 나는 정명정대한 세인갈드 태생. 당신 따위와 함께 취급하지 말아줘.

스탄: ....

으.. 어머님 죄송합니다. 당신의 아들이 이 머나먼 이국땅에서 촌놈소리를 듣다니... 그런데 루티는 갑자기 내게 내 칼을 보여달라고 했어. 흥. 내가 왜. 그랬더니 먼저 자기 칼을 보여주더군. 아니 그런데 그칼도

소디언이지 뭐야.

그녀의 이름은 아트와이트

아트와이트: 처음 뵙겠어요, 스탄씨

스탄: 누, 누구지?

루티: 악시!! 아토와이트의 목소리가 들리는군!

디무로스: 아토와이트라고?

아토와이트: 그 목소리는 디무로스!?

루티: 생각했던 대로 당신도 소디언사용자로군요!

스탄: 어찌된 거지. 설명해 줘 디무로스.

디무로스: 간단히 말해서 우리는 옛날에 만들어진 검이야. 하지만 보통 칼들과는 다르게 의지를 가지고 있지.

아트와이트: 단 사용자와 정신파장이 맞지 않으면 이야기는 할 수 없죠.

스탄: 즉 선택된 사람이란 의미인가?

아트와이트: 선택된 사람....? 디무로스 그 수법은 아직도 그대로군요. 사람을 치켜올리는 데는 선수라니까.

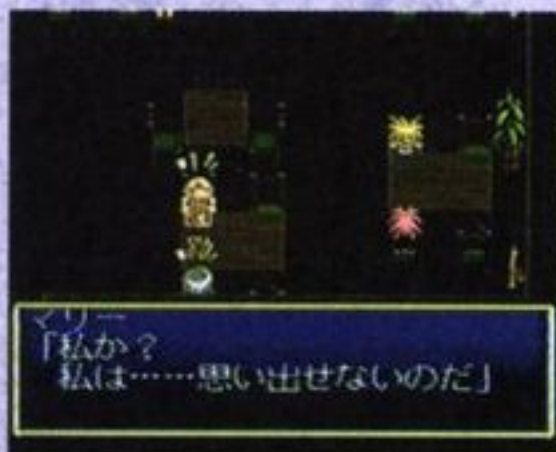
디무로스: 바 바보, 아토와이트....

스탄: 어이 디무로스....

루티: 당신, 깜쪽같이 속은 것 아냐?

디무로스: 아니... 저.... 사고가 단순해서 읽기가 쉬웠고 무엇보다 나쁜 사람이 아닌 것 같아서.....

스탄:..

디무로스: 기 기다려 스탄. 특별한 자질이 있다는 것은 정말이야. 그렇지 않다면 내 목소리는 들리지 않으니까.

마리는 기억상실증 이었다

으 나는 지금까지 속고 있었다는 말인가. 아 억울해. 나를 뒤에서 얼마나 비웃었을까. 한창 그럴때에 루티가 나보고 함께 여행하는 게 어떠냐고 했어. 음 이것은 이야기가 틀리군. 디무로스의 의견을 물으니 좀 머뭇거리는 눈치였지만 아트와이트의 꼬임에 넘어가고야 말았어. 나는 나쁜일은 안한다는 약속을 한 뒤에 OK를 했지.

루티: 자 그러면 상담성립. 그러면 나는 방을 잡으러 갈께. 우리들과 같은 방이라면 곤란하잖아?

스탄: 다 당연하지

루티: 그렇겠지. 게다가 우리들도 당신따위에게 습격당하고 싶지는 않으니까.

스탄: 누 누가!!

루티: 나이스, 후속타였어, 아트와이트.

아트와이트: 나는 진실을 말했을 뿐이야. 결코 당신을 돕기 위해 한말은 아닌 걸.

루티: 사실은 저 히무로스라는 것과 함께 있고 싶었 던 거지?

아트와이트: 그의 이름은 디무로스. 단지 예전의 친구지 그런 사이는 아니야.

루티: 이런이런, 28청춘도 아니면서 내숭은...

아트와이트: 돈의 노예인 당신에게 그런말을 듣고 싶지는 않은데.

루티: 뭐야! 내 생각도 모르면서 너무 말을 막하는군

아트와이트: 그래요. 어자피 당신은 마음을 열어주지 않으니 생각따위는 읽을 수 없으니까.

루티: 당신따위 여기 가버릴 수도 있어.

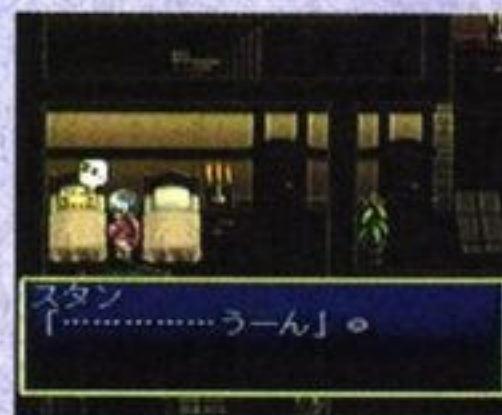
아트와이트: 부디 원하시는 대로! 힘없는 소녀가 소디안도 안가지고 있다니... 어찌될지 재미있겠는데요.

루티:.........기억해 두겠어!

아트와이트: 원하시는 대로!

루티를 보낸 다음 나는 마리씨가 기억상실이라는 것을 알았다. 유일한 단서는 지금 가지고 있는 칼. 나는 쓸데없는 것을 물어본 것 같아서 미안함을 느꼈다. 그순간 마리는 방이 잡혔다며 돌아왔고 우리는 일찍 잠들기로 했다.

잠꾸러기 스탄

으 누가 내 단잠을... 이런 루티잖아. 화 내는 것 보니 나 깨우느라 고생깨나 했나보군. 하지만 내 천성인걸 뭐. 하여튼 정신차린 우리는 북서쪽에 있는 하멘츠(ハーメンツ)란 마을로 출발했어. 월트(ウォルト)라는 사람을 만나야 한다나. 루티는 떠나기 전에 내게 렌즈에 대해 아느냐고 묻더라고. 모른다고 했더니 또 촌놈 취급. 으. 열받아. 하여튼 카운터의 아가씨에게 이야기를 들으니 렌즈는 일봉의 에너지 발생장치로 직경6cm의 원반형이고 고대의 유물이란 설이 있대. 주로 발견되는 곳은 고대 유적이나 몬스터의 몸속. 그리고 민간에 있는 렌즈는 거의 오베론사에서 만드는 것인데 그 원료로 자연산 렌즈가 많이 필요해서 돈을 주고 사들인다나봐. 그러니까 몬스터와 싸운뒤에 나오는 렌즈는 오베론 체인점에서 팔 수 있다는 것이지. 음 좋은 이야기를 들었군.

난 왜이리 아침에 못일어 날까

일단 하멘츠에 도착한 우리는 월트의 집으로 향했어. 그 마을에서 가장 큰집이더군. 월트에게 물건을 전해준 루티는 고집을 피워서 돈을 두배로 빼앗았어. 게다가 월트가 마련해둔 여관에 공짜로 투숙. 이 여자 혹시 놀부의 화신이 아닐까... 아침에 일어난 내게 루티는 아르메이다란 마을의 촌장이 손자에게 검술을 가르쳐 줄 선생을 찾고 있다면서 한번 가보자고 하더군. 뭐 재미있겠다 싶어서 좋다고 했지. 그 마을은 이곳에서 북동쪽. 출발하자면서 카운터로 내려왔는데 접수계에 웬 이상한 사람이. 욱 이사람들은 얼마전 설산의 신정에서 만났던 사람들이잖아.

루티: 아니 이 사람들은 얼마전 만났던 도둑?

남자: 누가 도둑이냐!

우리들은 세인갈드의 병사다.

아니요 몰랐는데요

조장: 에이 그만해. 그보다 너희들. 그 신전이 왕국의 관리하에 있다는 것은 알고 한 짓이겠지?

스탄: 네? 어 어찌 된 거야 루티?

루티: 저 스탄. 당신 알고 있었어?

스탄: 그럴리가 없잖아

루티: 보시다시피 몰랐던 것 같군요.

병사: 너희들 자도 그런 변명을...

조장: 앗? 너는 루티 카트렛?

루티: 어머 내가 그렇게 유명한가?

부장: 이런 저런 나쁜 소문을 듣고 있지. 하여튼 성까지 같이 와주실까.

루티: 저.. 스탄

스탄: 왜?

루티: 도망가자!

이런 내가 왜 도망가야 하는 거지? 나는 죄진 것 없단 말이야. 하지만 여관 밖은 포위되어 있었고 내 필사적인 만류에도 불구하고 나는 전투에 휘말리게 되었어. 미안하다 리리스. 오빠는 고향에 돌아가지 못하게 될지도 몰라. 다짜고짜 밀려들어간 전투에서 상대는 군인 8명. 4명이 양쪽에서 포위해서 공격하므로 일단 한쪽을 집중공격하는 전법이 유효하더라고. 겨우 그들을 다 해치우니 이상한 며석이 등장하더니 우리보고 투항하라는 거야. 이름은 리온이라나? 하지만 이왕 버린 몸. 네 알겠습니다라고 할 수는 없는 거잖아. 우리는 1:3의 전투에 돌입했어. 그런데... 뭐야 이 엄청난 위력은. 이건 사기다! 우리는 꼼짝없이 쓰러질 수밖에 없었다. 이것은 제작자의 모략이다!!!

리온: 하지만 놀랐다. 너희들이 소

디언을 가지고 있다니.

루티: 그게 뭐 어때서!

리온: 하지만 아직 멀었다. 그정도의 실력이라면 소디안이 울 거야.

샤르티에: 정말. 도련님에게 대들다니...

디무로스: 샤르티에군...

스탄: 대체 어찌된 일이지! 샤르티에가 뭐야! 설명해 줘 디무로스!

디무로스: 샤르티에는 옛 전쟁때의 친구야.

스탄: 그렇다면 저녀석도...

디무로스: 그래. 소디안 사용자라는 거지.

루티: 같은 소디안 사용자라면 봐줘도 되잖아.

샤르티에: 안돼. 나는 도련님에게는 거역할 수 없는 걸.

아트와이트: 그 도련님이란 대체 누구지?

샤르티에: 리온 도련님은 내 마스터야. 세인갈드왕국의 객원검사지.

디무로스: 세인갈드왕국?

아트와이트: 제1대륙의 북쪽에 전후 세워진 왕국이지.

디무로스: 처음 듣는데.

아트와이트: 당신은 계속 자고 있었으니까 모르는 거야.

스탄: 제1대륙?

아트와이트: 바로 여기야. 예전에는 그렇게 불렀지.

스탄: 흠...

디무로스: 그것은 그렇다고 해도.. 샤르티에, 너 말투가 변했구나.

샤르티에: 그래? 도련님의 영향인가?... 나도 이런저런 고생을 했으니까 말야...

리온: 샤르!

샤르티에: 알았어요 도련님. 이제 조용히 있을 테니까....

리온: 너희들도 떠드는 것은 그정도로 해둬! 무기를 내놔라!

루티: 알았습니다. 알았어.

대체 소디안은 몇개나 있는거지?

신전으로 가자!

우리들은 꼼짝없이 무장이 해체되어 다릴쉐이드로 압송되었다. 도착한 곳은 감옥안. 그런데 루티는 다 내 잘못이니 책임지라는 거야. 오, 하나님 제가 전생에 무슨 죄를 지어서 이 여자를 만나게 된 거죠. 그런 우리를 군인들이 나타나 왕 앞으로 데리고 갔어. 왕은 우리를 극형에 처하라고 했지. 아, 안돼 나는 죄가 없단 말이야. 그런 절대절명의 순간 휴고라는 사람이 나타나 우리는 소디언사용자니 쓸모가 있을 거라며 우리를 스트레이 라이즈 신전으로 파견을 보내자고 했다. 감시역으로 리온을 붙여서. 왕은 처음엔 반대하다가 우리를 꼼짝 못하게 컨트롤할 수 있는 방법이 있다는 소리를 듣고는 승락을 했어. 우10년 감수했네. 하지만 대신 우리는 전기충격장치를 몸에 달게 되었어. 즉 지시자의 명령을 어기면 전기가 찌릿!!! 완전 삼장법사 앞에 손오공이 되어버리고 만거지.

다 너 때문이야

그때 왕은 우리에게 신전의 지하에는 전설속의 천지전쟁때의 최종무기인 신의 눈이 있다는 이야기를 했어. 최종병기인지 뭔지는 모르겠지만 그 말을 들은 아슈레이는 자신이 가겠다고 했지만 왕은 7장군중 하나인 그가 가면 민심이 동요된다며 결국 우리를 보내기로 했다. 휴고는 마지막으로 가기전에 자신의 집으로 찾아오라고 하더군. 거리에서 제일 큰집이라나. 그런데 그의 정체는 바로 렌즈를 생산하는 오베론사의 총수인 휴고 질크리스트였어. 이 이런 부자를 눈앞에서 보다니... 그가 떠난 뒤 왕은 우리에게 두가지 임무를 내렸어. 첫번째는 신전상황시찰. 대사제 마튼을 만나서 사정을 들을 것. 그리고 나머지 하나는 무슨 일이 일어났을 때는 전력을 다해서 그것을 막을 것. 수단을 가리지 말고. 일단 마을로 나온 우리는 휴고(ヒューゴ)의 집을 찾았다. 그의 말대로 거리에서 제일 큰집으로 마을의 동북쪽에 있더군. 그런데 그 집안의 사람은 리온을 도련님이라고 부르지 뭐야. 왜지? 하여튼간 우리를 만난 휴고는 우리에게 소디안을 건네주며 이 세상에 있는 6개의 소디언중 3개가 모였으니 무슨일이든지 해낼 수 있을 거라면서 우리를 보냈어. 소디언들과의 재회를 기뻐하며 집을 나오는데 갑자기 리온이 볼일이 있다면서 안으로 다시 들어갔어. 도망가도 소용없다는 말을 남기고는. 흥. 나는 전기충격을 즐기는 취미는 없단 말이다.

에미리오? 리온의 본명??

리온: 마리안!

마리안: 왜그래 리온?

리온: 그렇게 부르는 것은 그만둬. 여기는 아무도 없으니까.

마리안: 그래 미안해. 그런데 당신 나가야 되는 것 아니야?

리온: 마리안과 당분간 만날 수 없다고 생각해서.

마리안: 그래서?

리온: 쓸쓸해 진단 말이야

마리안: 도리없는 사람이군. 그러면 휴공님에게 혼날 걸.

리온: 그런 녀석. 입에 담지도 마!

마리안: 에미리오... 그런 말은 하는 게 아니야.

리온: .... 미안해 마리안. 내가 나빴어.

마리안: 알았으면 좋아.

리온: 그러면 다녀올께.

마리안: 에미리오... 조심해서 다녀와.

리온: 괜찮아. 걱정하지 말라고.

마리안: 왜그래 에미리오?

리온: 마리안... 미안해. 아무것도 아니야.

혼란의 신전

우리는 도리없이 리온과 함께 스트레이라이즈 신전으로 향했다. 도중에 아르메이다마을에 들렀지만 별다른 이상은 없었고 촌장집에 있는 사기성이 농후한 용사를 보았지만 지금은 바쁜 일이 많으니 상관하지 않고 바로 신전으로 직행. 도중에 들어간 숲에서 이상한 비석을 발견했지만 디무로스는 아직 너는 미숙해서 글을 읽을 수 없다는 군. 참 더럽고 치사해서. 자기가 좀 읽어주면 어때서 그러지. 하여튼간 숲속을 돌아 계속 북쪽으로 나가니 드디어 신전에 도착하게 되었어. 그런데 신전은 뭔가 이상한 기운이... 마치 모두가 죽어버린 것 같은 조용함. 파괴되어 있는 점들. 우리는 불안을 느끼며 신전안으로 전진했어. 그런데 그곳에서 뭔가 이상한 말소리가 흘러나오는 거야.

???: 아무도 없습니까?

오 신이시여. 그냥 이대로 갇힌채로 지내야 하는 것인가요?

스탄: 이 문은 열리지 않는데....

???: 누가 밖에 계신가요?

스탄: 안쪽에 있습니까? 문을 열어주세요.

???: 안됩니다.

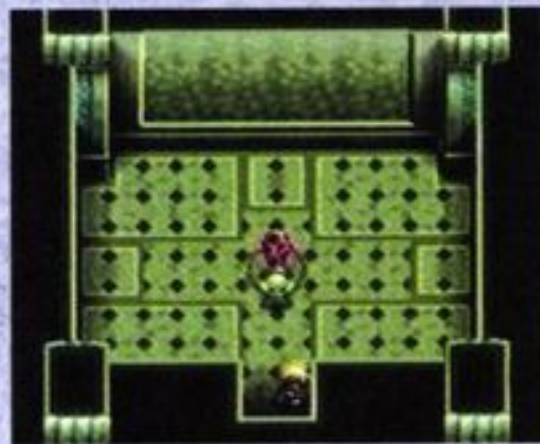
루티: 뭐야. 건방진 소리를 하다니.

???: 기 기다려 주세요. 아무리 열려고 해도 열리지가 않습니다.

그러니까 안된다고 하는 거예요.

디무로스: 스탄, 결계가 쳐져 있는 걸.

스탄: 결계?

리온: 대단히 골치 아픈 일을 저질

이것들을 부숴라

러 놓았군.

샤르티에: 어딘가에 있는 정령석을 부수지 않으면 안돼

루티: 곧 열어줄테니까 기다려요

???: 부탁드립니다.

음 문앞에 있는 해골이 바로 결계인가. 우리가 열심히 신전을 돌아다녔더니 빨간 돌들이 보이지 뭐야. 그것들이 정령석인 것 같아서 열심히 부수고 돌아다녔더니 5개를 부수니까 결계가 사라져버리더라고. 문을 열고 들어가니 안은 지식의 탑이라는 곳으로 많은 참고서적들이 널려있는 곳이었어. 안에 있던 사람은 사제인 아일츠라는 사람. 그에 의하면 마트 대사제는 대사제 그레함의 반란으로 목숨을 잃었다는 것 같아. 그런데 갑자기 루티가 신의 눈의 상태에 대해 물어보니 사제는 어떻게 알았냐며 질색. 그리고 신의 눈이란 말을 들은 디무로스도 흥분상태에 들어갔어. 이론은 국왕의 명령이라며 신의 눈으로 안내하라고 했지만 사제는 그저 안된다는 거야. 흥분한 소디언들의 말에 따르면 신의 눈은 상당히 중요한 물건인 것 같아. 하여튼간 안내하라는 리온의 말에 사제는 신전의 왼쪽에 있는 대성당으로 가자고 했어. 대성당 앞에 있는 촛불에 선 사제가 멋진 주문을 외우니 비밀통로가 덜컹. 안에는 닫힌 문이 2개 있었는 데 바닥에 스위치가 2종류가 있었어. 문여는 방법은 어느 한종류의 스위치를 모두 ON 시키고 나머지를 OFF시키니까 되더라고. 우리는 전원 안쪽으로 돌입.

석상이 되어 있는 소녀

스탄: 아무것도 없는데...

아일츠: 그런 바보같은...

리온: 어떻게 된 거지?

아일츠: 없습니다. 신의 눈이...

루티: 뭐라고!

아일츠: 휘리아... 왜 이곳에...

리온: 아는 사이인가요?

아일츠: 그레암 밑의 사제입니다.

리온: 적의 일당인가. 바나시아보틀로 일으키도록 해

스탄: 앗, 석상이 아니었군.

휘리아: 나는 대체...

앗! 대사제님!

크 큰일입니다.

• 아일츠: 휘리아. 진정해!

휘리아: 사제님...

아일츠: 워리아 어찌 된 일인지 설명해다오

(중략)

휘리아: 대사제님이 이방에 있던 신의 눈을 가지고 가셨습니다!

리온: 뭐라고?

스탄: 신의 눈?

아일츠: 오 신이시여 이런 일이...

디무로스: 신의 눈을 가지고 갔다고...

아토와이트: 왜 이런일이...

스탄: 대체 어떻게 된 거지?

디무로스: 신의 눈을 되찾아야해. 그것은 인간의 손에 들어가서는 안되는 물건이다.

스탄: 되찾는다고 해도... 대체 신의 눈이 뭐지?

디무로스: 신의 눈은 이 세상을 멸망시킬 정도의 힘이 감추어져 있는 거대한 렌즈다.

스탄: 세계를 멸망시킬 정도라고?

디무로스: 예전에 이 세상은 그 신의눈의 힘에 의해 멸망의 위기를 맞은 적이 있었어. 이 신전의 지하에 봉인되어 있던 것이.... 설마 강탈당하다니...

리온: 이대로 그레함이란 자를 마음대로 하게 할 수는 없지.

리온: 하지만 이로서 너희들이 자유로워 지는것도 먼 훗날의 이야기가 될 것 같다.

루티: 도리없지. 이미 떠나버린 배니까.

스탄: 알았다. 가자!

신의눈을 찾아서

우리는 사제를 좇아 길을 떠나기로 했다. 그런데 갑자기 휘리아가 자기도 데려가 달라고 하는거야. 사제를 멈추지 못한 책임을 지고 싶다나. 리온은 스파이일지도 모른다고 반대했지만 나와 마리의 찬성으로 휘리아도 우리와 함께 길을 떠나기로 했다. 우리는 일단 정보를 얻기 위해 아르메이다 마을로 직행. 마을 입구의 사람에 의하면 짐을 든 이상한 사람이 남쪽으로 갔다더군. 아 그래 남쪽이라면 다릴쉐이드겠군. 그리고 큰 물건을 옮기려면 배가 가장 손쉬운 방법일 거야. 역시 내 예상은 맞아서 선원의 증언에 의하면 석상같은 짐을 가진 사람이 칼바레이스로 갔다고 하더군. 그말을 들은 리온은 칼바레이스는 오베론사의 관리자인 바르크의 구역이라는 거야. 아 그렇다면 그곳으로 가기만 하면 도움을 받을 수 있겠군. 그런데 요즘 바다에는 괴물소동 때문에 아무도 배를 타고 바다로 나가려고 하지를 안잖아. 하지만 우리가 누군가. 왕의 명을 따르는 사자잖아. 왕한테 가서 렌즈를 되찾으려면 도리가 없다고 사정하니 알았다며 배를 내주더군. 역시 사람은 백이 있어야돼. 왕명이라고 하니 선장도 도리없이 출항준비를 서두르더군. 자 출발이다!

대왕님 도와주세요

우리를 태운 배는 칼바레스크로 직행했다. 그런데 도중에 갑자기 승선감이 이상해 지지 뭐야. 내가 혹시... 라고 말했더니 모두들 괴물을 겁내는 거냐면서 웃는 거야. 녀석들 사람을 무시하다니. 나도 무서워서 그러는 것은 아니야 라고 말하려는 순간 아니나 다를까 괴물이 습격해 왔어. 예로부터 입이 화를 부른다더니... 역시 성현들의 말씀은 틀린 것이 없다니까. 게다가 그 괴물은 보통 몬스터가 아닌 엄청나게 커다란 해룡이었어.

스탄: 뭐야, 이 녀석은...

디무로스: 왜 해룡이 이런 곳에...

스탄: 내가 알게 뭐야!

아토와이드: 우리들 손으로 상대할 수 있는 상대가 아닙니다.

루티: 그렇다고는 해도 이런 곳에서 죽을 수는 없잖아.

리온: 싸울 수밖에 없는 건가...

휘리아: 기다리세요.

스탄: 휘리아 위험해!

휘리아: 괜찮습니다. 스탄씨. 나를 부르고 있어요.

루티: 바보같은 소리 하지마.

마리: 휘리아는 괜찮아, 우리모두 함께 가자.

루티: 마리, 무슨 소리야

휘리아: 나보고 타라고 하고 있어요

스탄: 휘리아 기다려!

루티: 스탄, 당신까지 무슨 짓이죠!

스탄: 내버려 둘 수는 없지.

루티: 으.. 알았다고 알았어. 단서를 놓칠 수 없으니까. 어봐 리온 당신도 빨리 와요

샤르에티: 어떻게 할 거지? 도련님?

리온: 어봐 함장. 어느정도 기다리다가 우리가 돌아오지 않으면 떠나도록. 알았지.

함장: 알았다.

리온: 젠장. 정말 터무니없는 녀석들이군!

샤르에티: 도련님도 동행한다고 했잖아요.

리온: 시끄러워!

갑자기 등장한 해룡

해룡을 타고 우리는 바닷속으로 들어갔다. 아니 그곳에는 해저도시가 있는 것이 아닌가. 휘리아의 말에 의하면 안쪽에서 누군가 우리들을 부르고 있다는 거야. 우리는 일치단결해 안쪽으로 돌입하기로 했어. 도중에는 여러가지 방해물이 있었지만 비행룡

에서의 점숨기는 요령으로 하니까 간단히 치워지더군. 안에는 열리지 않는 문이 많았는데 보물상자에서 얻은 곡갱이(つるはし)를 사용하니 닫힌 문은 모두 열 수 있었어. 그런데 동쪽끝방에서 지하로 드리워져 있는 밧줄을 발견. 휘리아는 그 밑에서 자신을 부르는 소리가 난다는 거야. 그러면 도리없지. 내려가 볼까. 그런데 그 길 끝에서 우리를 맞은 것이 누구였는지 알아?

돌은 당길 수도 있다

???: 잘왔다. 휘리아 휘리스

휘리아: 누구죠?

디무로스: 이 목소리는...

샤르티에: 크레멘테 할아범.

아트와이트: 정말?

크레멘테: 뭐야 너희들이군. 무드께지마라!

스탄: 소 소디안?

크레멘테: 과연... 내이름은 크레멘테. 분명한 소디언이다.

디무로스: 크레멘테. 실은 신의 눈을 빼앗겼다.

크레멘테: 어느정도 눈치는 채고 있었다. 그러니까 눈을 뜨게 된 거야. 휘리아라고 하는 새로운 사용자를 골라서.

휘리아: 제게는 그럴만한 힘이...

크레멘테: 내 목소리가 들렸지?

휘라아: 네.

크레멘테: 그렇다면 됐다. 네게는 잠재된 능력이 있어. 나는 그것을 잡에서 깨워줄 뿐이다.

휘리아: 하지만 왜 나 따위를...

크레멘트: 역시 사용자는 젊은 미인인 편이 보기 좋잖아.

루티: 주책맞은 할아범이군.

크레멘트: 그런.. 실례잖아.

디무로스: 크레멘트... 당신이란 사람은...

크레멘트: 그런 눈으로 보지마. 나는 진심이라니까. 자 휘리아. 나를 잡는 거다.

루티: 저 휘리아. 정말 저런 것의 마스터가 될 생각이야?

휘리아: 네?

크레멘트: 저... 저런 것이라고?

아트와이트: 그래 루티, 너무 많이 심해!

루티: 하지만 아무리 겁이라고는 해도 단지 주책덩이 할아범이잖아.

자 생각을 고쳐 먹으려면 지금뿐이야.

휘리아: 크레멘트는 제게 힘을 줄 것입니다.

루티: 하지만 그것은...

휘리아: 루티씨는 강한 힘을 가지고 있으니까 모를 거예요. 나는 여러 분들의 방해물이 되고싶지는 않아요. 그러니까...

루티: 아무리 말해도 안될 것 같군 마음대로 해.

휘리아: 클레멘트. 당신을 받아들이겠습니다.

크레멘트: 그래 휘리아여. 배우지 않으면 안될 것이 많지만 부디 힘내는 거다.

후리아: 네

휘리아가 소디안 클레멘테를 얻은 뒤 우리는 다시 밖으로 나왔어. 도중에 이상한 엘레베이터 같은 것이 많이 보였지만 동력이 끊어졌는지 움직이지 않더라고. 다음에 기회가생기면 다시 와서 한번 조사해 볼 값어치가 있을 것 같다는 생각을 하며 우리는 다시 수룡에게로 돌아왔다. 뭐 생각보다 좀 시간이 걸리기는 했지만 새로운 소디안을 얻었다는 것을 다행으로 생각하며 우리는 칼바레스크로 발걸음을 재촉했다.

도착! 칼바레스트

드디어 도착한 곳은 칼바레스크의 항구도시인 체리크. 우와! 그곳은 우리의 상상을 초월할 정도로 더운 곳이었다. 덕분에 나는 땀을 뻘뻘! 일단 우리는 발크(バルック)기금의 사무실로 가기로 했다.

리온: 발크는 안쪽방에 있다. 따라와.

스탄: 발크는 어떤 사람이야?

리온: 무엇을 묻고 싶은 거냐?

스탄: 오베론사의 갈바레이즈 방면 책임자라고 들었는데... 발크 기금이 뭔가하고..

리온: 들어서 뭘하게?

스탄: 별로 관계는 없지만... 들려줘도 좋잖아.

리온: 그런 쓸데없는 일할 시간은 없어.

루티: 발크가 설립한 재단법인으로 자선사업과 복지활동을 목적으로 하는 기금운영을...

스탄: 음음...

루티:... 야. 알겠어?

스탄: 그런데 재단법인은 뭔데?

루티: 개인과 단체따위로부터 공동출자한 자금으로 설립된 공익법인으로 법적으로 독립된 권리를...

스탄: 음음...

루티:... 야. 알겠어?

스탄:... 역시 잘 모르겠는데..

리온: 그러니까 쓸모없는 짓이라고 했잖아. 자 가자.

스탄: 미안해 루티...

루티: 도리없잖아. 어차피 촌사람이니까.

스탄: 너무하는데...

휘리아: 스탄씨 신경쓰지 마세요.

스탄: 응

휘리아: 신은 촌사람에게도 공평하게 자비를 베풀어 주시니까요.

스탄: 휘리아... 부탁이니까 확인사살은 그만둬...

이 여자광이를 보라

리온은 바르크를 만나서 무슨 일이 없었냐고 묻자 요즘 휘츠갈드의 이레누에게서 렌즈의 운송선이 의문의 무장집단에게 강탈당하고 있다는 보고가 있었다는 거야. 리온은 그에게 신의 눈이 그레밤대사제에게 빼앗겼다는 것을 말하자 자신도 조사해 보겠다고 하더군. 그의 옆에 있는 보물상자에는 콤보 카운터와 푸드색 M이 놓여 있었어. 아. 좋은 아이템이군. 그와의 대화뒤 그의 사무실에 있는 책들을 둘러보니 재미있는 책들이 많았어. 특히 요리책을 단서로 마리의 고향이 환다리아일지도 모른다는 것을 안 것은 생각지도 않았던 큰 수확. 하지만 야한 책을 보려다가 휘리나에게 혼난 것은 참 아쉬운 일이었다. 다음에 몰래 혼자서 한번 와볼까나...

마리의 기억이...

밖으로 나온 우리는 발크의 충고대로 선원들을 상대로 탐문수사를 시작. 노력은 헛되지 않아 한 수부로부터 얼마전에 석상을 옮긴 적이 있으며 그 짐의 행방은 제이크라는 수부가 알고 있을 거라는 정보를 얻어냈다. 우리는 그가 있다는 여관으로 발걸음을 옮겼다. 갔더니 그 녀석은 무기점에 갔다나? 무기점에 갔더니 다시 항구.. 이녀석 누굴 놀리나. 결국 부두에 홀로있는 녀석을 찾아서 물어보니 그 짐은 여기에서 북쪽의 칼비오라에 있는 신전에 봉납이 들어갔다고 하더군. 우리는 그 사실을 발크에게 알린 뒤 바로 수도 칼비오라로 향했다.

심야의 잠입

우리는 칼비오라로 가서 바로 신전으로 갔다. 그런데 그곳 사제들은 신상에 대해서 전혀 모른다는 거야. 앗 그런데 좀 이상한 점이 있었어. 우리는 그들에게 그레밤이란 사람이 오지 않았느냐고 물었는데 대사제님은 이곳에 오지 않았다고 대답하는 거야. 아니 그레밤이 대사제라는 사실을 어떻게 알고 있지? 이것을 수상하게 생각한 휘리아는 신전에서 묵기로 하고 우리도 밤에 뒷문으로 잠입해 안을

수색해 보기로 했어. 숙소로 가서 밤이 되기를 기다려 신전으로 잠입! 우리는 신전안에서 휘리아와 합세했지만 들킬 것을 염려해 촛불만 가지고 신전안을 탐색하기로 했어. 사제들의 눈을 피해 지하로 들어가니 우리들을 다짜고짜 공격해오는 사제들. 4명이 한조로 2명씩 포위해서 공격해 오는데 아지트 레인, 위드 커터, 디브미스트, 퍼스트에이드 같은 마법공격을 주로하더군.

이곳으로 들어간다

그들을 물리치고 지하에서 만난사제의 고백은 충격적이었어. 신전은 그레밤신부에게 점령되어 있다는 거야. 그리고 그들 일당은 대성당 안에 있다고. 그곳에는 지하로 가는 비밀통로가 있다나. 대성당앞의 적을 해치우고 안에 들어가니 물론 아무도 없음. 그런데 그 비밀통로라는 것이 스트레이라이즈 신전과 같은 것이더라고. 바보들... 앗 그런데 드곳에 있던 방은 스트레이라이즈 신전의 신의 눈 보관장소와 완전히 똑같은 것이었어. 이게 어찌된 일이지? 그런데 그때 갑자기 주변이 대낮같이 밝아졌어.

대사제: 쥐새끼가 들어왔나 했더니... 이런 곳까지 들어올 줄은...

하지만 유감이다. 너희들이 찾는 것은 이곳에 없어.

스탄: 그러면 역시 신의 눈은 이곳에 있었군,

대사제: 그렇다. 하지만 그레밤님의 손에 의해 다시 옮겨졌지.

휘리아 역시 그레밤이 이곳에 있었나.

빨간 신부: 너는 오전에 그 여자. 이상하다고 생각했더니 너는 역시 가짜 사제였구나.

휘리아: 가짜란 당신들 쪽이겠죠. 정체를 밝혀요.

신부: 가 가짜라고? 우리들은 확실한 신관이다.

빨간신부: 우리들은 그레밤님의 사상인 신의 눈이 세상을 제압한다는 말을 믿을 뿐이야

대사제: 세상을 정복하게 되면 갈바레이스의 우민들은 우리가 통치하게 된다.

거대한 신의 힘 앞에서는 인간은 무력하다는 일을 이해시키기 위해서.

스탄: 너희들도 같은 인간이잖아!

대사제: 우리들은 어리석은 백성과는 틀리다. 말하자면 신의 총애를 받아 선택된 존재지.

휘리아: 그렇지 않아요. 신의 은총은 누구에게나 균등하게 적용됩니다.

대사제: 신의 길은 너같은 여자애가 이해할 수 있을 정도로 간단한 것이 아니야!

휘리아: 아니요 시신은...

리온: 적당히 해둬, 선문답이나 하고 있을 시간은 없다. 너같은 졸개는 흥미 없어. 그레밤은 어디지?

대사제: 나는 모른다, 알아도 알려줄 의무는 없겠지!

우리들은 기다리고만 있으면 된다. 그레밤님의 몬스터군단이 세계를 지배할 때까지.

스탄: 몬스터 군단?

대사제: 몬스터의 생명원이 뭔지는 알고 있지? 바로 렌즈다. 오베론사의 배에서 렌즈를 빼앗아 그것을 재료로 몬스터를 생산해 내는 거지.

스탄: 설마...

크레멘테: 그런 기술이 현재까지 남아있다니...

대사제: 흐흐흐흐.... 그렇다면 뒤는 시간문제다. 약체화된 나라들을 그레밤님이 신의 눈의 힘으로 제압해 가는 거지.

리온: 놀라운데. 휘츠갈드의 렌즈 운송선을 습격한 것이 그레밤이었다니..

대사제: 세인갈드로의 렌즈공급을 막고 그것으로 몬스터까지 만들면 일석이조지.

자, 내가 하고 싶은 말은 여기까지다. 그레밤님의 일을 방해하게 내보내 줄 수는 없지.

이녀석이 원흉이다

일단 부하들이 우리를 공격. 그리고 그들을 해치우면 보스가 직접 공격해온다. 하지만 싸우는 방법은 계속 싸워왔던 사제들과 전혀 차이가 없다. 전투가 끝나니 다음에 갈곳을 결정하라지 뭐야.

1. 휘츠갈드로 간다
2. 세인갈드로 되돌아 간다
3. 환다리아로 간다

나는 생각끝에 휘츠갈드로 가보기로 했어. 자 어떻게든 신의 눈을 찾지 않으면...

자 선택의 순간이다

유인작전

우리가 휘츠갈드로 간다고 하니 선장은 세계일주라도 할 거냐고 하면서도 순순히 말을 따라주었다. 휘츠갈드의 노이슈타트(ノイシュタット)에 도착하자 나는 감개무량해졌어. 나는 드디어 고향 휘츠갈드로 돌아온거야. 비록 아직 이름을 떨치지는 못했지만. 리온은 일단 휘츠갈드 지역의 책임자인 이레누란 사람을 만나보자고 하더군. 램브란트(ランブラント)의 집에 가면 된다나. 마을로 돌입한 순간 우린 이상한 녀석들은 만나게 되었어.

카르마: 그곳을 비켜.

아가씨: 어머 부자 도련님이 직접 항구에 쇼핑이라. 마치 하인같잖아.

도련님: 아니야 누나. 이녀석은 도련님이 아니라 고아라고.

어머니가 말했어. 이녀석은 부모가 없어서 돈많은 부인에게 거둬진 거래.

아가씨: 어머 그런가. 어쩐지 우리들과는 틀린 것 같았어.

너도 네 누나도 어쩐지...

네 누나도 매일 진흙투성이가 되어서 일하고 있지 않니? 더러워!

카르마: !!

아가씨: 어머 이렇길로 되돌아 가는 거니? 거기에 네 동료가 있나보지.

애비없는 아이가 가득 우글거리고 있나? 나 무서워서 못다니겠는 걸.

도련님; 정말 싫어. 빈곤한 자들이 있으면 저리가 어두워 진다니까.

루티: 적당히 해두는 것이 어때!

아가씨: 뭐야 너희들!

도련님: 적당히 해두라니. 별로 나쁜짓은 아니잖아.

아가씨: 그래그래. 가난한 사람보고 가난하다고 하는 것이 뭐가 나쁘지?

루티: 이런이런. 이러니까 부자집 꼬마들은...

도련님: 뭐라고! 우리들에게 그런 말투를 쓰다니...

아가씨: 우리 아버지는 대단한 사람이란 말야.

루티:그게 어떻다는 거지?

아가씨: 엉엉... 왜 내가 화내지 않으면 안되는 거지!

도련님: 기억해둬!

카르마라는 꼬마는 우리에게 고맙다는 인사를 하고는 사라졌어. 그러고 보면 가끔 루티도 상냥한 면모가 있단 말야. 우리가 이레누를 찾아가서 습격당하는 배들을 구할 방법이 있다고 하니 그녀는 우리는 안쪽 방으로 안내했어. 그녀의 이름은 이레누 램브란트. 휘지칼 지부를 총괄하고 있다더군. 우리들의 작전은 바로 우리가 미끼가 되어 해적들을 일망타진하는 것. 하지만 이레누는 상대도 바보는 아니라면서 신중한 태도를 보였어. 하지만 본고지만 알아내서 두목을 잡자는 리온의 고집에 못이겨 그녀는 준비가 되면 항구로 오라는

말을 남기고는 가버렸지. 준비를 하면서 약간 거리를 시찰해 보니 이 도시는 빈부격차가 대단히 심한 곳이었어. 특히 아까 만났던 루티남매를 맡은 부인은 대단히 나쁜 사람으로 그 남매를 하녀처럼 부리고 있더군. 어떻게든 도와주고 싶지만.... 아 그리고 램브란트집에서는 무료로 잘 수도 있고 목욕탕도 사용할 수 있더군. 마리가 옆에 붙어 있어서 엿보러 가지 못한 것은 유감이었지만...

여기서 공짜로 쉴수 있다

해적 생포

우리는 항구로 가서 바로 배를 출발시켰어. 그런데 생각보다 습격을 해오지 않아서 혹시 우리 생각이 발각된 것이 아닐까 생각하던 찰라에 해적들이 습격해 온거야. 역시 그런 머리가 있다면 해적따위를 하고 있지는 않겠지. 윽 그런데 이런 비겁한 녀석들. 배 하나를 습격하는데 배를 4척이나 끌고 오다니. 너희들은 가격대 성능비라는 말도 모르냐! 해적들의 배는 각종 보물로 꽉 차있기는 하지만 그것들과 다 싸우다 보면 체력이 따라가질 못하겠어라고. 적당히 피하는 테크닉이 필요한 것 같아. 일단 제일 아래층에 보스가 있는데 보스를 죽이면 바로 다음 배로 넘어가므로 체력안배가 상당히 중요해. 초반3대는 구조가 동일하지만 클리어 시간에 따라 배안의 보물이 틀려진다고 하니 되도록 빨리 깨는 것이 좋을걸. 기준은 첫번째 배를 300초 이내에 클리어했느냐 못했느냐. 그리고 2번째 배까지 해서 500초 이내에 깨느냐 못깨느냐가 기준이야. 단 1번째 배와 마지막 대장선의 보물에는 변화가 없다는 사실에 주의할 것! 4대째는 정말 보스라서 그런지 배의 구조도 틀리더라고. 하지만 내가 누구야. 각고의 노력끝에 드디어 보스와의 만남. 하지만 보스있는 곳 밑에 있는 통로로 나가면 초반으로 돌아가버리니 주의하는 게 좋아.

휘리아: 바티스타!

바티스타: 휘리아구나.

리온: 이녀석은?

휘리아: 저와 함께 수행했던 사제입니다.

바티스타: 네가 따라오리라고는... 가만히 석상이 되어 있었다면 좋았을 것을...

휘리아: 바티스타. 대답해줘요. 그레밤은 어디에 있죠?

바디스타: 내게 이긴다면 가르쳐주지.

리온: 남아있는 것은 이 배뿐이다. 항복하려면 지금뿐이야.

비티스타: 무서운 줄 모르는 어린 애들아. 너희들을 보고 불속에 뛰어든 벌레라고 하는 거다.

바티스타는 상당한 강적이었어. 처음으로 강한 상대를 만난 듯한 기분. 각종 격투기술에 통달한 전사. 일단 원호격인 마법사들을 해치우는 것이 급선무야. 그 다음은 전력을 다해 보스를 공격하는거지 뭐. 특별한 약점이 없으니 뭐...

바티스타: 쳇. 당했군

휘리아: 자 약속이예요. 그레밤의 행방은?

바디스타: 그레밤? 누구지? 난 몰라.

스탄: 뭐라고!

휘리아: 약속이 틀리잖아요.

바티스타: 너는 여전히 순진하구나. 약속이란 어기기 위해 있는 거야.

휘리아: ....

어 화려한 필살기를 봐라

리온: 흥 편리한 말을 알고 있군. 육지에 돌아가면 천천히 고문할테니 각오해라

바티스타: 흥 꼬마가 까불지 마라.

리온: 나를 가볍게 보면 큰코다칠걸.

첫 데이트

리온은 노이슈타트로 돌아와서 바로 이레누의 집에 가 바티스타의 고문을 시작했다. 마리의 전기충격장치를 이용해서. 그러는 동안 우리는 나가 있으라나. 루티는 마리와 함께 방으로 가고 나는 이레누씨가 거리를 안내해주겠다는 호의를 받아들여서 함께 나갔다. 그런데...

루티: 저런 노땅하고 같이... 용서못해!

마리 우리 뒤를 밟자.

마리: 루티. 잠잔다더니?

루티: 알겠으니까 잠자코 따라와.

마리: 알았어 루티, 그러니까 화내지마.

이레누: 스탄군은 어디 출신이죠?

질투에 불타는 루티?

스탄: 아 저는 리네마을의... 휘츠갈드 출신입니다.

이레누: 이쪽사람이군요. 리온군의 친구라서 저쪽사람인 줄 알았어요

스탄: 하지만 리네는 시골이라서, 이런 도시에는 온 적이 없어서...

이레누: 흥... 그렇다면 이슈타트는 처음?

스탄: 네.

이레누: 다행이군요. 아는 보람이 있겠는데. 그러면 갈까요.

그녀는 나를 중앙공원으로 안내했어. 이야길 듣자하니 그녀는 휘츠갈드 사람이 아닌 것 같아. 그녀는 자

이곳이 격투기장

신이 아버지와 함께 이곳에 왔을 때의 괴로움. 자꾸만 개발되어가는 주변에 대한 불만. 나는 그녀에게 안내를 받으며 그녀의 마음 속을 약간이나마 안 것 같은 느낌을 받았다. 그녀는 마지막으로 나를 격투기장으로 인도했어. 지금 격투기장에 있는 코크맨은 현재 격투기장의 무적의 챔피언이라더군. 그런데 그 녀석이 하는 말좀 들어봐!

콩그맨: 어라 이번 상대는 아가씨인가...

이레누: 미안하지만 당신 상대를 해줄 수는 없겠는 걸요.

콩그맨: 쳇.

이레누: 오늘은 견학뿐!

콩그맨: 그러면 뒤에 있는 도토리머리. 네가 싸워보겠니?

스탄: 도 도토리 머리?

이레누: 스탄군. 도발에 넘어가면 안돼

콩그맨: 그러면 그 머리는 허세냐? 여자뒤에 숨어서 그래도 진정한 남자라고 할 수 있나?

스탄: 무 뭐라고!

콩그맨: 우선 이 신성한 격투기장에 여자가 발을 들여놓은 것 자체가 마음에 들지 않아.

이레누: 뭐라고요?

콩그맨: 무섭군, 무서워. 히스테리 일으키는 여자는 귀여운 데가 없다니까.

그리고 싸울 의지가 없는 자는 여기에서는 쓰레기나 마찬가지다! 자 쓰레기는 빨리

꺼져! 잘가라 도토리머리. 정말 여자한테 썩어버린 듯한 녀석이군.

이레누: 당신. 잘도 뻐뻔스럽게 그런 말을...

콩그맨: 당신도 얼마나 잘난 사람인지는 모르지만 여자는 정말 싫다니

까. 좀더 얌전해 진다면 내 애인을 삼아주지 하하하.

스탄: 자 입다물지 못해. 내가 상대해주지.

이레누: 스탄군 그만둬요 상처를 입게 돼.

스탄: 저 녀석은 말해서는 안될 것을 말했어.... 그런 인간쓰레기를 보아넘겨 줄 정도로 나는 통이 크지 못해!

콩그맨: 뭐야 가납히 듣고 있자니까. 누가 인간쓰레기라고?

스탄: 너 이외에 누가 있냐 이 대머리야!

저런 예의없는 놈을 나는 용서할 수 없었다. 숙녀에게 그런 저속한 말을 늘어놓는 녀석!! 자 받아라 넌 한방이야.... 하지만 녀석은 정말 강했다. 마법공격은 하지 않았지만 초 강력한 접근공격의 연속. 일단 최대한 떨어져서 장거리 공격을 위주로 하는 것이 옳은 판단. 약간이라도 방심했다가는 녀석의 승룡권에 그냥 저세상일 거야. 회복약의 준비도 필수.

다음에 또...

이레누: 스탄군. 나를 보호해 주었죠! 고마워요....

스탄: 뭘 그런...

이레누: 나 아주 기뻤어요.

스탄: 그런 말을 용서할 수 없었습니다....

이레누: 자신의 신념을 가진 사람을 나는 좋아해요. 슬슬 돌아갈까.

오늘은 아주 즐거웠어요. 다음에는 당신이 신청해 주었으면 좋겠는데...

스탄: 네?

이레누: 자 돌아가죠.

콩그맨 동료 만들기

필자는 이 이벤트를 지나쳤지만 콩그맨을 동료로 만들 수 있다. 그러기 위해서는 이레누의 이벤트 종료뒤 다시 투기장으로 가서 배틀신청을 한 뒤 8연승을 하면 9번째에 콩그맨이 나오고 그를 이기면 동료가 되어준다. 연속으로 이겨야만 하므로 되도록 피해를 입지 않고 이겨나가는 것이 중요. 몬스터들은 별 것 아니지만 콩그맨은 강적이므로 충분한 주의가 필요하다. 대략 스탄의 레벨이 16정도라면 승리 가능. 20정도라면 여유로 이길 수 있다. 그를 동료로 하나 안하나에 따라 약간 스토리 전개가 틀려지게 된다.

함정

리온의 고문은 아직도 전혀 효과를 거두지 못하고 있었다. 일단 오늘은 이만이라고 하고 돌아가는 리온. 휘리아도 뭔가 마음에 걸려 하면서 자리를 뜨는데...

바티스타: 휘리아? 이렇게 늦은 시간에 뭘하는 거지?

휘리아: 아 바이스타... 잠깐 조사해볼 게 있어서요.

바티스타: 조사.... 대사제님의 일이냐?

휘리아: 네...

바티스타: 네...라니. 그러니까 몸이 망가지는 거야

휘리아: 하지만 내일까지 해야하니 도리없죠

예전의 아름다운 추억은...

바티스타; 그래 알았다, 이 고집불통. 내가 도와주지.

휘리아: 바티스타... 상냥하시군요.

바티스타: 그 그렇지 않아. 너도 빨리 조사해 봐라.

휘리아: 네

바티스타: 오 이런 꼬마녀석, 용서 못한다. 음 이 머리띠는 떼어내려고 하면 전기충격이 오게 되어있군. 이 앗!! 어라 문이 잠겨있지 않다니 이런 바보녀석!!!

아침에 눈을 뜨니 휘리아가 바티스타의 식사를 가져다 주러 함께 가자고 했어. 아니 그런데 녀석이 도망치고 없는 거야. 루티는 휘리아가 그를 놓아주었을 것이라며 그녀를 의심했어. 하지만 뒤늦게 나타난 리온의 말에 의하면 자신이 놓아 주었다는 거야. 발신기가 달린 머리때를 이용해서 본거지를 알아내기 위해. 역시 이 녀석 보기보다는 머리가 잘 돌아 간다니까. 무안해진 루티는 마리와 함께 줄행랑. 남은 휘리아는 자신의 의심받은 일로 괴로워했지만 나는 그녀를 위로했어. 당신은 우리의 중요한 동료라고. 나도 일순간 그녀를 의심했던 만큼 더 미안했었다고도 할 수 있겠지. 하여튼 우리는 일단 항구로 가서 배를 준비하기로 했어. 발신기에 의하면 그 녀석은 아쿠아베일로

네가 놓아준 거지!

간 것 같아. 항구에서 이레누를 만나 사정이야기를 하고 그곳으로 가게 해 달라고 했어. 세인갈드와 그나라는 적대관계라면서 말리는 이레누. 하지만 휘츠갈드의 저용선이라면 괜찮다는 리온의 고집에 돌아오는 방법은 보장할 수 없다는 이레누. 그것만이라도 고맙다며 우리는 길을 떠났다. 다음 만남을 기약하면서...

섬의 나라 아쿠아베일

우리가 도착한 곳은 아쿠아베일의 시덴령 부근. 리온의 말에 의하면 아쿠아베일은 섬으로 이루어진 섬국가로 예전에는 세인갈드의 식민지였다가 최근에 독립. 때문에 세인갈드와는 사이가 안좋다는 것 같아. 배가 우리를 데려다 줄 수 있는 곳은 시덴해의 근처까지라고 해서 우리는 그곳에서부터 헤엄쳐서 육지로 갔어. 우리가 시덴에 들어가 만난 아줌마에게서 바티스타의 정보를 얻어낼 수 있었어.

자, 헤엄이다

아줌마: 당신들 못보던 얼굴이군. 모류나 토우케이의 사람인가? 바다저쪽 모류령에서는 영주인 지노님이 죽었다는 것 같아. 그리고 바티스타라는 사람이 새 영주가 되어 모류는 상당히 살기가 힘들어 졌다고 하던데.... 지노님에게는 자랑하는 아들인 훼이트님이 있었는데... 왜 그런사람이 뒤를 잇게된 것일까?

단서를 얻게된 우리는 그밖에 여러가지 정보를 알게 되었어. 현재 모류와의 교역에 문제가 생겨서 시덴령은 물건이 모두 떨어져서 대단한 곤란을 겪고 있다는 것. 세인갈드와의 전쟁이 시작된다는 소문. 영주의 3째아들이 집을 나가 돌아오지 않는다는 것. 우리는 일단 배로 모류에 가려고 했지만 몬스터들때문에 모두가 떨지 뭐야. 그래서 다른 방법을 찾고 있었더니 항구의 할아버지가 모류로 가는 지하동굴이 있다면서 지금이 썰물때이니 마을 아래쪽으로 내려가 보라고 하더군. 아 그곳에는 정말 동굴이 있었어. 동굴을 통굴 길찾기는 그런대로 쉬운 편. 하지만 동굴 제일끝에 마지막에 있는 오거스퀸은 HP2800의 상당히 강한 녀석이었어. 바닥을 울려서 종유석을 떨어트리지 않나 알을 던져오지 않나. 하지만 뭐... 그 정도야...

바티스타의 최후

모류에 도착한 우리는 무거운 세금

때문에 괴로워하는 사람들을 만날 수 있었어. 사람들 사이에서는 전 영주를 죽인 것이 바티스타라는 소문도 돌고 있었고. 그런데 갑자기 마을 한 구석에서 소동이 벌어졌어.

어머니: 용서해 주세요. 이 아이에겐 나쁜 생각은 없었습니다.

친위대장: 시끄러워. 이녀석이 일부러 내게 부딪쳤단 말야. 그런 이상 이놈을 어떻게 하던 내 마음대로잖아.

꼬마: 엄마!

어머니: 나는 어찌되어도 좋아요. 그 아이만은...

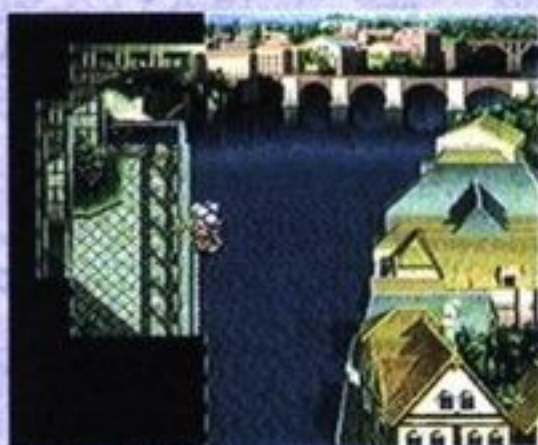
위병: 어떻게 하죠? 대장?

친위대장: 우 눈물나게 하는군. 좋아 본래라면 공개처형감이지만 당신의 정성에 감복해 용서해주지.

어머니: 그러면...

친위대장: 특별히 이곳에서 처형해 주겠어.

정의의 일격이다

이런 짐승같은 놈들. 나는 그런 비인간적인 녀석들을 단숨에 해치웠지. 하지만 그 덕분에 쫓기는 신세가 되고 말았어. 이대로라면 우리는 절대 절명의 위기야. 그런데 그순간 반쯤 미친 척하면서 우리를 도와준 음유시인이 있었어. 그의 이름은 죠니. 그는 우리의 정체와 우리들이 바티스타를 목적으로 하고 있다는 것을 간파하고는 자신의 친구가 성안에 갇혀 있다면서 우리와 손을 잡자고 요청했어. 뭐 우리는 도리 없으니 수락!. 일단 정문으로 향해 나아갔지만 죠니는 우리를 말리면서 앞으로 들어가면 잡힐 뿐이라며 자신에게 생각이 있으니 아까 처음 자신을 만났던 장소로 가자더군. 그곳에 가니 죠니의 동료가 배를 타고 기다리고 있었고 우리는 그 배를 타고 수로를 따라 성옆으로 붙은 뒤 줄을 타고 성에 잠입하는데 성공했어. 방밖으로 나가니 바로 여자가 한명 갇혀 있지 뭐야. 죠니의 말에 따르면 리아나라는 이름의 그녀는 이 나라의 왕비가 되실 분이래. 우리는 그녀를 안심시킨 뒤 죠니의 친구인 웨이트를 구하러 갔어.

줄타기의 명수

그 다음의 통로는 약간 복잡한데 따지고 보면 간단 하더라고. 기본은 일단 물을 뺀 뒤에 수로바닥에 있는 블럭을 움직여 물이 빠진 다음에도 지나다닐 수 있게 한 다음 다시 물을 넣고 다음 통로로 가는 문을 여는 거지. 문은 전기의 힘으로 열리는 거라 수로에 물이 채워지지 않으면 열리지 않더라고. 그런데 두번째 던전의 경우에는 구조는 비슷한데 글쎄 밸브 손잡이가 없는 거야. 으 대체 손잡이가 어디있지 하면서 돌아다니니 오르간이 있고 오르간을 치면 문이 열리지 않는 곳을 발견. 그래서 죠니가 오르간을 치고 일행중에 한명을 감시로 붙인 뒤 전진했어. 가다보니 문앞에 밟으면 이상한 소리가 나는 8개의 블럭이 있고 문을 두드리면 이상한 소리가 나는 곳이 있지 뭐야. 그곳은 그 이상한 소리가 나는 순서대로 문앞에 있는 블럭을 누르면 되더라고. 간단히 설명하면 오른쪽 제일끝에서 시작해서 좌우대칭으로 안쪽으로 들어오면 돼. 밸브는 그 안에 있었고 그다음은 첫번째 던전과 동일. 그런데 3번째 던전의 문은 열쇠로 잠겨져 있었어. 그러면 당연히 열쇠를 가진 사람이 있겠지. 그는 바로 바티스타. 두말할 필요가 있겠어?

이 블럭을 적당한 위치에...

바디스타: 왔군!

스탄: 바드스타 이젠 도망치지 못해.

바디스타: 꼬마가 까불지 마라. 나는 도망가지도 숨지도 않아!

죠니: 이봐. 웨이트는 어디있지?

바티스타: 그 도련님이라면 옥에 갇혀있다. 열쇠도 여기에 있지.

하지만 걱정마라. 녀석도 곧 너희들 곁으로 보내줄 테니까.

죠니: 흠. 그말을 듣고 안심했다. 이제 마음놓고 장송곡을 연주해도 되겠군. 너를 위해서 말이야.

바티스타: 까불지마라 꼬마. 내게 이길 수 있다고 생각하는 거냐?

리온: 바보녀석. 마리의 티아라를 잊은 것 같군.

바티스타: 우앗...............

휘리아: 바티스타 그만둬요. 이이상은 무의미한 싸움이야.

바티스타: 흥. 무의미하다고~! 웃기지 마! 이정도 건기에 굴복할 나라고 생각하나... 이런 것은 더이상 듣지 않아! 후하하하하하

리온: 거, 거짓말이겠지... 괴물이냐! 그 정신력은 인정해주지. 하지만 과연 언제까지 버틸수 있을까

바티스타: 그전에 너희들을 모두 죽여주지. 하나도 남기지 않고. 자 간다!

신 필살기 '초파동탄'

바티스타: 방심했군...

죠니: 지노 아저씨를 잘도... 내가 이 손으로 끝내주마.

휘리아: 기다려요.

스탄: 휘리아?

휘리아: 바디스타, 그레밤은 어디에 있죠?

솔직히 말하면 당신의 목숨은 보장해 주지요.

죠니: 뭐라고!

바티스타: 휘리아, 너무 순진하구나. 세상을 착해서만은 살아갈 수 없어...

휘리아: 상냥함을 잃는다면 나는 내가 아니게 될 거예요.

바티스타: 뭐라고?

휘리아: 나는 나일 뿐이죠. 당신의 지시 따위 더이상 받지 않아요.

바티스타: 후후후 휘리아여. 강해졌구나.

휘리아: 자신에게 솔직해졌을 뿐이죠. 자 그레바섬은 어디죠?

바티스타: 여기는 아니야.

스탄: 그러니까 어디냐고!

바티스타: 어이 거기있는 닭머리! 이놈을 받아라.

바티스타는 갑옥키를 죠니에게 건넸다

죽음을 택하는 바티스타

죠니 무슨 일이지?

바티스타: 상당히 약해졌으니 서두르는 편이 좋을 걸.

죠니: 웨이트가...

바티스타: 자신에게 솔직이라...

휘리아: 바티스타?

바티스타: 흥! 우앗!!!!!

스탄: 리온! 왜?

리온: 내가 아니야. 자신이 티아라를 벗은 거다. 자살이야.

우리는 그가 전해준 열쇠를 가지고 죠니의 친구인 웨이트를 구했다. 이야기를 들으니 그의 아버지는 모류의 영주로 아쿠아베일의 디베리우스대왕과 그레밤이 밀약을 맺어 세이갈드를 치려는 것을 알고 그것에 반대하다가 목숨을 잃었다고 한다. 그 말을 들은

우리는 모두 충격을 받았고 그와 함께 대왕은 지금 토우케이에 있다는 소리를 들었다. 혹시 그레밤도 같이 있을지 모르잖아. 우리는 토우케리오 가기로 결정했어. 그런데 그 말을 들은 죠니도 우리와 함께 가겠다지 뭐야. 디베리우스에겐 자기도 여러가지 인연이 있다나? 뭐 예레노아란 사람과 관계가 있는 것 같기는 한데...

야망의 종착역

토우케이로 순조로운 항해를 계속하던 우리는 토우케이를 눈앞에 두고 거대 오징어 쿠라켄의 공격을 받았다. HP는 10000. 게다가 타이달웨이브 같은 전체공격은 초강력. 되도록 연속공격을 퍼부어서 우리를 공격할 시간을 안주는 것이 최선! 녀석을 해치운 다음 우리는 바로 대왕이 있다는 성안으로 돌격하기로 마음먹었다. 아니 그런데 성안은 모두다 문이 잠겨있지 뭐야. 그래서 우리는 보트를 타고 성안으로의 침투를 노렸다. 적당히 다니다 보니 수문을 여는 장치를 발견해서 수문을 연 뒤 그 안에 들어가 성으로 침입할 수 있었다.

여기가 수문을 여는 장소다

성안은 또 수로의 연속이었는데 그래도 지난번 보다는 쉽더군. 1층의 모든 장치는 아이템을 얻기 위한것. 껄려고만 한다면 1층은 상관할 필요없어. 들어가자마자 계속 서쪽으로가 건물 밖으로 나간 뒤 사다리로 2층에 올라가서 2층의 밸브로 물을 빼고 오른쪽방에 들어가 분재를 구멍으로 떨어트린뒤 돌아가면 되더라고. 그리고 안에 있는 12개의 문은 12지와 대비되어 있어서 자축인묘... 의 순으로 문을 통과하면 대왕을 만나러 갈 수 있어. 그 왕, 상당히 동양사상에 심취해 있었나보지! 참고로 그림만 가지고는 알아보기 힘드니 내가 순서를 알려줄께. 그 문안에는 대왕과 함께 바티스타의 모습이 있었어.

이곳에서 2층으로 간다

위병: 누구냐!

죠니: 헤헤헤 광대 죠니님. 여기 등장!

디베리우스 황제: 시덴의 3째구나.

휘리아: 그레밤. 드디어 찾았군요.

그레밤: 휘리아, 네가 왜? 디베리우스대왕. 녀석들을!

디베리우스 대왕: 알았어. 내게 맡겨라!

대왕의 공격은 모두가 강하지만 특히 대단한 것은 4연타를 가격하는 참붕검. 한방 정통으로 맞으면 빈사를 면할수 없을 정도다. 타이밍을 노려서 잘 방어하고 적의 빈틈을 노릴것. 그리고 졸개들은 무엇보다 빨리 저세상으로 보내자.

디베리우스 황제: 용서못해...

죠니: 너 때문에 왕위를 잃은 아버지.. 그 때문에 상심한 채로 죽어간 예레노아.... 그 악업의 결과를 지금 받는 거라고 생각해!

리온: 기다려, 그레밤은 어디간거지?

스탄: 없어졌다!

휘리아: 뭐죠? 이 소리는?

루티: 밖이다!

스탄: 도망?

루티: 돌아와줘. 이건 비겁하잖아.

스탄: 젠장 겨우 몰아넣었는데...

리온: 아직 수단은 있어.

어이 그레밤은 어디로 도망친 거지?

디베리우스 황제: 나는 몰라... 라고 하고 싶지만 나와는 더이상 관계없는 일이지...

녀석은 환다리아로 갔다.

리온: 환다리아라고?

디베리우스 황제: 후후후.. 바보같은... 녀석 처음부터 나를 이용해 먹을 생각이었군.

죠니: 이런 남자가 아쿠아웨일의 대왕이라니... 꼴 좋군. 디베리우스.

디베리우스: 광대 죠니라... 잘 어울리는 말이다.

나도 이렇게 당한 처지니까 말이야

죠니: 아버지를 몰락시켰으면서 겨우 이정도라니... 실망했다.

디베리우스: 뭐라고 해도 좋아. 녀석의... 신의 눈의 힘을 이용할 생각으로, 하지만 실제 이용당한것은 내쪽이었던것 같군.

죠니: 세인갈드침공같은 허황된 이야기에 휘둘려지다니...

디베리우스: 허황된 이야기? ... 아니야

죠니: 뭐라고?

디베리우스: 이것은 가까운 시일내에 다가올 현실이다. 폭주하는 악마를 멈출 수 있겠나? 세인갈드의 소년검사여. 녀석은 모든 것을 무너트리고 파괴하고 먹어치워 버린다.

리온: 입다물어!

디베리우스: 만약 내목숨이 여기에서 끝이라고 해도 세인갈드도 곧 내뒤를 따르겠지. 그레밤과 신의 눈에 의해서 말이야. 하하하

리온: 조용하지못해!

슥

디베리우스: 우악!

스탄: 리온! 너 무슨 짓을...

리온: 미안하군 죠니. 당신이 할 일이었는데...

도망가는 그레밤

자신의 욕망 때문에 몸을 망쳐버린 디베리우스 황제. 이제 우리에게 남아있는 시간은 거의 없었다. 우리는 나라를 재건하겠다는 죠니를 뒤로하고 환다리아로 다시 진로를 바꾸었다.

빼앗긴 소디언

우리는 흑십자군의 도움을 받아 환다리아로 나아갔어. 으 그런데 아니나 다를까 또 몬스터의 습격. 그런데 이번엔 약간 다르게 겔럭시안 방식의 전투를 하게 되었어. 성적에 따라 좋은 상품을 주는데 세모 버튼을 누르면 원군이 와 주지만 되도록 쓰지 않는 것이 좋을 것 같아. 적을 물리치고 항구도시인 스노후리아에 도착한 우리는 웨이크와 작별을 고했다. 아 그는 떠나면서 우리에게 모피망토(けがわのマント)를 사서 입으라고 하더군. 고마운 충고니 그대로 따랐지 뭐. 그런데 이곳에 오니 갑자기 마리는 기억이 되살아 날 듯한 기분이라는 거야. 아 그러고 보니 지난번에 마리는 환다리아 음식의 이름과 맛을 기억하고 있었지. 혹시 이곳에서 그녀의 기억을 되찾을 단서라도 발견할 수 있을지도….

세모 버튼을 누르면 원군이 온다

그레밤의 행방을 찾아서 마을을 나가 서쪽으로 갔던 우리는 숲에서 쫓고 쫓기는 사람들을 발견했어.

병사: 기다려!

우드로우: 제길. 여기까지인가….

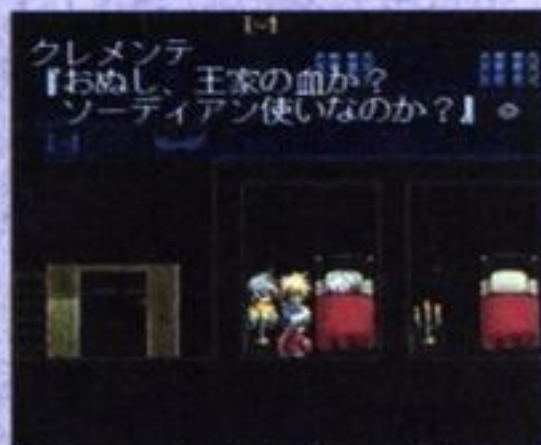
스탄: 저것은…. 설마…. 우드로우씨?

병사: 웃. 이놈들은.

병사: 상관없어 목격자를 없애라!

병사: 후, 후퇴다!

리온: 흥, 도망은 빠른 녀석들이군.
스탄: 우드로우씨 정신차려요.
루티: 당신 아는 사람?
스탄: 내 생명의 은인이야.
일단 마을로 옮기자.
스탄: 정신을 차렸다!
우드로우: 이곳은….
스탄: 우드로우씨, 괜찮습니까?
우드로우: 너는 분명히….
스탄: 스탄 입니다.

정신을 차린 우드로우는 나를 기억하고 있었어. 그는 공격당하는 하이델베르크에서 혼자 도망쳤다는 거야. 그의 말에 따르면 신의 눈 같은 물건이 왕궁으로 옮겨졌다는군. 그런데 클레멘테가 우드로우에게 왕궁의 피를 가진 사람인 것 같다며 너도 소디안 사용자냐고 묻는거야. 아 그가 왕족이었다니. 그래서 예전에 디무로스가 소디안이라는 것을 안 것이군. 자신도 소디안 사용자니까 말이야. 하지만 우드로우의 소디안인 이크티노아는 적에게 빼앗겼다는 거야. 즉 적도 소디안을 가지고 있다는 이야기가 되는 거지. 우리는 발걸음을 서둘러 왕궁 하이델베르크로 출발하기로 했어. 물론 우드로우씨도 함께.

너 왕가의 피를 가지고 있군

우드로우: 지금부터 앞의 일을 설명하지. 하이델베르크로 가는 길은 2개가 있다. 이대로 서쪽으로 가서 티른의 숲을 지나 사이릴마을을 넘어가는 길. 하지만 그 쪽에는 그레밤의 군대가 진을 치고 있어서 통과하기는 상당히 힘들다. 또 하나는 하이델베르크의 등뒤에 펼쳐져있는 산맥에서 마을로 진입하는 방법. 이 마을의 북쪽에 있는 동굴에서 동결된 강을 건너 하이델베르크의 뒤로 도는 것이지. 이쪽은 길은 험하지만 그레밤군에게 눈치채일 걱정은 없다.

리온: 단언할 수 있나?
우드로우: 북쪽의 얼음의 강은 모피망토가 없다면 곧바로 얼어버릴만한 추위다. 게다가 얼음의 강을 걷는 일은 이 나라의 국민이 아니라면 힘든 일 이라고 생각하지 않나?
리온: 흠…. 과연. 그래 그렇게 하지.

우리는 다들 모피망토로 무장하고 하이델베르크를 향했다. 만약 모피망토를 안하면 그냥 얼어죽어 버리니 얌전히 입는 것이 좋을걸. 눈길을 뚫고 북쪽으로 전진해서 동굴로 들어간 우리들. 도중에 얼음덩이가 등장해 우리앞을 막았지만 우드로우에게서 받은 소사라링(ソーサラーリング)을 장비하고 네모 버튼을 누르니까 간단히 해결되더군. 겨우 하이델베르크에 도착했지만…. 우리를 맞이한 것은 텅빈 집들과 외로운 시체들. 대체 사람들은 다 어디로 간 것이지?

마리와 다리스

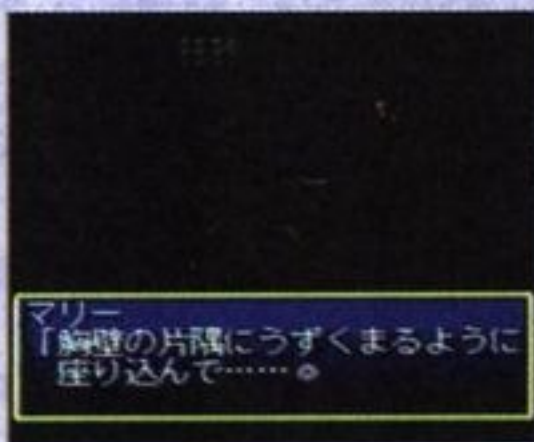
우리는 일단 왕궁으로 향했어. 그런데 왕궁 앞에 서 있자니 웬 이상한 남자가 나오더니 우리보고 별 볼일이 없다면 성에는 가까이 안 오는 것이 신상에 이롭다고 하더군. 미안하다면서 조용히 물러나려는데 갑자기 마리가 이상한 행동을 보이기 시작했어.

마리: 닮았어….
루티: 마리?
???: 무슨 용무냐?
마리: 당신 이것을 모르나요?
위병: 다, 다리스님!
다리스: 소란 떨지마!
마리: 다리스!? 당신 다리스라고 하나요?
다리스: 그래…. 그 검은…. 여자! 왜 그것을 가지고 있지! 너는 누구냐?
위병: 앗! 저 녀석은 우드로우 켈빈!
리온: 이런. 모두 흩어져.
위병: 비상 비상. 우드로우가 나타났다.
마리: 다리스. 드디어 찾았어.
루티: 마리!

스탄: 루티 뭐하는거야?
루티: 당신, 마리를 버릴 생각이야?
스탄: 에잇! 젠장.
뭐리아 우리는 상관하지 말고 도망가!

완전 포위. 탈출 불능…

우리 3명은 꼼짝없이 지하감옥에 갇히고 말았어. 서로 신세 한탄을 하고 있을 때 아까 만났던 다리스라는 사람이 와서 마리를 데려갔어. 뭔가 물어볼것이 있다나. 우리는 마리의 이해할 수 없는 행동에 대해 생각하다가 그녀가 기억을 되찾은 것이 아닐까 하는 결론을 내렸어. 아 그래 바로 그거야. 그러면 지금부터 우리는 어떻게 해야 하는거지…. 하면서 고민하고 있을 때 리온 일행이 우리를 구하러 와 주었어. 우리들에게 걸려 있는 티아라가 우리를 찾게 해준거야. 또 구조 받은 우리는 마리를 구하기 위해 다리스를 찾기 시작했어.

다리스: 너는 이 검을 가지고 있었다. 왜지?
마리: 나는 당신의 부인이니까.
다리스: 부인이라, 재미있는 말을 하는군.
하지만…. 내 처는 죽었어.
마리: 나는 죽지 않았어. 다리스 네가 나를 도망가게 해준거야.
다리스: 죽었다!
어리석게도 그레밤님에게 거역했기 때문에.
마리: 나는 살아 있어.
다리스. 네게는 두번이나 목숨을 구원받았다.
다리스: 네가 내 처 일리는 없다.
마리: 당신은 잊고 있을 뿐이야. 생각해내요. 사이릴마을을!
다리스: 나는 사이릴마을 태생이지만….
사이릴이 어떻게 됐다는 거지?
마리: 다리스, 모두다 잊어버린 것인가?
다리스: 잊고 있지 않아
나는 줄곧 그레밤님을 받들고 있었다.
마리: 거짓말!
다리스: 거짓말이 아니야.
마리: 다리스, 당신과 만나….
나는 모든 것을 기억해 냈어.
다리스: 호 그래. 대체 무엇을 기억해 냈다는 거지?
마리: 내가…. 왜 기억을 잃었는지. 그리고…. 그때 무엇이 일어났는지.
다리스: 그렇게까지 말한다면 한번 이야기 해봐라.
네가 되찾았다고 하는 그 기억을…
마리: …………….
다리스: 왜 그러지?
나와 너는 부부로 사이릴에서 살고 있었다 라고 말하려는 거냐?
마리: 그래… 우리들은 평온한 삶을 보내고 있었어. 마을이 불꽃에 휩싸이던 그때까지는…
다리스: 불꽃에 휩싸여? 무슨 말이야. 나는 줄곧 사이릴에 살고 있었지만…
사이릴에 큰불이 났었다는 일은 들은 적도 없다.
마리: 아니야. 있어. 지금도 선명하게 기억나. 어제까지 기억이 없었다고는 믿어지지 않을 정도로.
다리스: … 계속해봐…
마리: 처음부터 이야기하지.
다리스: 상관없어.

그녀의 추억이 재생된다

마리: 지금부터 10년 이상전, 환다리아는 동란의 한복판에 있었어. 그 때문에 당시 사이릴에서는 자위대를 조직했었지. 사이릴과 스노후리아를 잇는 티룬의 숲에서… 상당히 큰 싸

음이 있었다. 싸움의 전말은 모르지만 하여튼간 치안도 실종 상태였지. 사이릴의 자위대는 치안유지에 힘쓰던 중, 자위대의 한 젊은 검사가 조기 순찰에서 한명의 침입자를 발견했어. 덤벼락에 웅크리고 앉아 있는… 더러워진 옷… 도금이 벗겨진 투구. 그리고 날이 빠진 칼을 껴안듯이 쥐고 있는… 물론 젊은 검사는 한눈에 패잔병임을 알았지. 굶주림과 추위에 지친 얼굴… 눈물을 머금은 눈은 공포에 떨고 있었지. 패잔병은 잡힌 뒤에 어떤 취급을 받는 걸까… 젊은 검사는 그 불쌍한 모습을 동정한 것일까? 자신의 집에 숨겨서… 그 목숨을 구해 주었지.

미리: 다리스, 너는 자위대에 몸담았던 적이 있겠지. 그 때 구원받은 패잔병이…. 그게 바로 나야…. 약간은 생각이 났나?

다리스: 확실히 예전에 나는 사이릴의 자위대에서 일했던 적이 있다. 처를 얻은 것도 사실이지. 하지만 패잔병을 구한 적도 없고… … 나는 처와… 어디에서 만난거지? 우아아아… 생각이 나지 않아.

미리: 다리스, 너는… 나와 마찬가지로 기억을 봉인 당하고 있는거야. 내가 생각나게 해주지.

다리스: 입다물어!!

나는 1년전 그레밤님에게 추천 받아 하이델베르크의 경비를 임명받았단 말이다.

미리: 1년전? 아까 너는 줄곧이란 표현을 썼었지. 너는 1년 정도의 기간에 줄곧이란 표현을 쓰나?

다리스: …

미리: 거짓 기억은… 터무니없는 모순을 품고 있기 마련. 다리스 네 기억은 완전한 엉터리야.

진실을 이야기하지…

다리스: 시끄러워!! 이젠 충분해!

미리: 진실을 듣는 것이 무서운가?

다리스: 뭐라고?

미리: 내가 진실을 말하면 너는 모든 것을 잃게 돼. 하지만 그것은… 사신을 되찾는 것이기도 해.

다리스: 흥. 교활한… 알았다 들어주도록 하지. 그 다음에 처단해 주겠다!

미리: 마음대로 해… 나는 네덕분에 자신을 되찾았다. 괴로운 기억이기는 하지만… 자신의 근본을 모르는 것 보다는 나아…

다리스: …빨리 이야기해라…

미리: 그러지…

나는 대체 누구지?

미리: 어디까지 이야기했더라… 하여튼 동란의 환다리아는 현왕 이자크에 의해 평화를 되찾았다. 길었지… 네게 구조된 뒤로 4년이 흐른 뒤였으니까. 그동안 나도 사이릴의 자위대에 들어가… 그리고 마을을 지키기 위해 싸웠지. 다리스 너와 함께 싸운 4년간은… 괴롭기도 했지만 정말 충실했던 4년간 이었어. 너는 내게 여러가지 것을 가르쳐 주었지. 덕분에 나도 읽기 쓰기 정도는 할 수 있게 되었어. 그리고… 전장에서 말린 고기를 베어먹는 것 같은 생활을 하던 내게… 요리를 가르쳐 준 것도 다리스 너였지. 너는 고기 포와레를 좋아해서… 나는 너를 기쁘게 해주려고… 열심히 볼품없는 요리를 만들곤 했었지. 그런식으로 내가 인간 같은 생활을 할 수 있게 되었을 때… 세상은 평화로워졌다. 그때 나는… 세상의 안식과는 달리 마음 편히 있을 수가 없었어. 나는 다리스의 집에 빌붙어 사는 존재… 그런 열등감에 사로잡혀 있을 무렵… 자위대는 시류에 따라 축소되어… 너는 내가 있을곳을 잃고 말았지. 자포자기한 나에게… 다리스 당신이 건네준 말…. 그 말이 가슴이 와 닿았어… 그로부터 4년간은… 특별히 아무일도 없었자… 평화로운 4년간… 구태여 말하자면… 애가 태어나지 않은 것이 좀 아쉬웠다고나 할까. 하지만 지금 생각해보면 그것은 축복이었는지도 모르지. 그리고…. 지금으로부터 2년전… 사이릴마을은 누군가에게 습격 당했다. 마을 사람들은 티룬숲으로 도망쳤지만…. 방어에 가담한 사람은 차례차례 죽어갔다. 마지막으로 남은것은 당신과 나 두사람뿐…. 상황은 절망적이었지만 이상하게도 무섭지 않았어. 당신과 함께였으니까 무섭지 않았던 거야. 함께였으니까…. 하지만 너는…. 너는 최후가 되었을 때 두사람의 뜻을 배신했다. 죽음을 앞둔 그 직전에…. 내 기억을 봉인시키고 도망치게 한거야. 자기는 죽더라도…. 라고…. 기분은 알겠지만…. 너무 괴로웠어….

다리스: 왜 그래, 끝인가?

미리: ………. 그래 이게 전부야.

다리스: 유감이지만… 나는 모르는 일인걸.

뭐 자…. 이 기억은…. 그런… 설마… 사이릴마을에….

미리: 그 기억이 바로 진실인거야.

다리스: 뭔가…. 그리운… 울림… 우와… 아… 머리가….

미리: 다리스 정신차려.

병사: 뭐냐 너희들은!

휘리아: 쉿, 들리지가 않잖아. 캬!

병사: 너, 너희들 탈옥이다!

우드로우: 쳇!

스탄: 우와!

다리스: 나는… 누구지….

위병: 대, 대장!

다리스: 젠장, 모르겠어….

위병: 이런, 마인드 컨트롤이….

위병: 다리스님. 당신의 힘으로 이 녀석들을 해치워 주십시오.

다리스: 대… 장…? …그렇다!

내 이름은 다리스…. 그레밤님의 충실한 부하다! 좋다 자 간다!

미리: 다리스 그만둬!

다리스: 시끄러워!

휘리아: 미리!

다리스: 그레밤님에게 대드는 무례한 녀석들. 죽음으로 보답하도록 해라!

앗 마인드 컨트롤이..

미리: 다리스!

다리스: 미리…. 왜…. 돌아온거자…

미리: 다리스, 기억해 냈군요.

다리스: 너만은…. 무사히….

미리: 아무말 하지 말아요.

위병: 누, 누가…. 적이다!

휘리아: 증원군이….

다리스: 빨리 도망가. 추격대가 온다….

미리: 자, 내가 도와줄께.

다리스: 그만둬. 나는 이제 가망없어….

미리: 겨우…. 겨우 만났는데….

다리스: 미안해…. 미리….

미리: 안돼 다리스. 또 나를 혼자로 만들꺼야? 대답해 다리스! 다리스!!!

루티: 미리…. 미리 가자.

미리: 싫어, 나는 여기에 있을거야.

루티: 미리 적이 온다!

미리: 이제 어디에도 가지 않아…. 다리스와 함께 있겠어.

루티: 미리 일어서라니까.

미리: 루티?

루티: 바보같이 굴지마! 난 너까지 죽게할수는 없어. 네 남편도 함께 가는 거야. 자 가자.

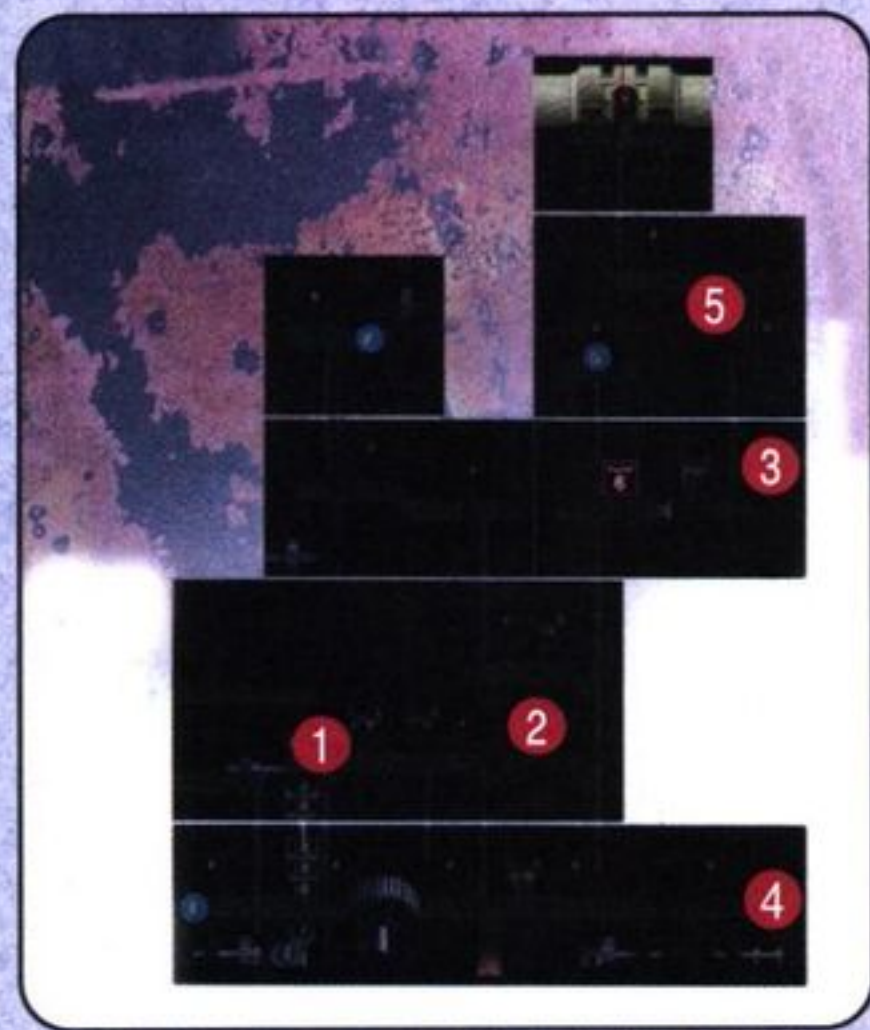
미리: 루티…. 알았어.

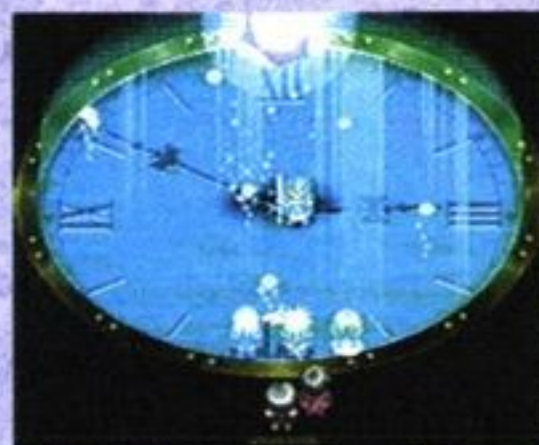
마리에게 닥친 거대한 불행 앞에 나는 아무런 위로의 말도 할 수 없었다. 나는 책상위에서 다리스의 검을 집어 마리에게 전해주고는 병사들을 피해 옥상으로 올라갔어. 우드로우의 의견을 좇아 눈 위로 다이빙해서 동굴로 들어간 우리. 동굴안은 지하 터널이었는데, 우드로우의 말에 의하면 선조왕이 만들어 놓은 것이라고 해. 우리는 그 안에서 우드로우의 부하인 다젠을 만나 숨을 돌릴 수 있게 되었지. 우드로우는 마리를 사이널로 보내주라고 다젠에게 말했어. 상처가 큰 그녀가 더 이상 싸움을 할 수 없다고 생각한 거지. 루티의 반대가 있었지만 그녀를 위한 일이라는 우리의 설득에 동의하고 말았어. 자, 이제 우리의 목표는 그레밤의 타도뿐이다.

그레밤의 최후

이 통로의 끝은 왕궁으로 직접 통해 있다는 말을 듣고 우리는 발걸음을 재

속했어. 통로를 따라가던 도중 나는 모래시계처럼 생긴 구조물을 조사하다가 [마왕염격파]의 오의서를 발견해서 새로운 기술을 익히게 되었지. 전진하다 보니 커다란 빙판길같은 곳이 있어. 그곳을 미끄러졌더니 그 곳에서 만난 것이 아이스 고렘. 녀석을 해치우고 벽에 있는 조형물을 향해 소사라링을 사용해 불꽃을 쏘니까 자동으로 길이 생겼어. 그 길을 따라 나가니 하이델베르크 성의 지하감옥이더라구. 자, 이제 성에 들어왔으니 본격적으로 시작해 볼까?

이 왕궁에서 가장 중요한 것은 소사라링을 이용한 불꽃. 다니다가 불이 꺼진곳, 얼어붙은 곳이 보이기만 하면 무조건 불을 붙여 주자. 그러면 대부분의 경우 길이 열리게 된다. 도중에 등장하는 리프트 던전의 경우 약간 순서가 복잡하니 다음 순번을 기억해 두자.

1. 1번 포인트로 가서 스위치를 넣는다.
2. 2번 포인트로 가서 리프트를 타고 반대쪽으로 간다.
3. 3번 포인트로 가서 누군가 한 사람을 스위치 당번으로 남겨둔다.
4. 4번 포인트로 가서 엘리베이터를 타고 위로 올라간다.
5. 5번 포인트로 가서 소사라링으로 얼어붙은 리프트를 녹여준다.
6. 스위치 당번과 합류해서 위로 올라간다.

그 다음에서는 꺼진 불을 모두 켠뒤, 두 체인기계의 핸들을 돌려주고 얼어붙은 체인을 녹여주기만 하면 만사 끝이다. 단, 세이브 포인트가 있는 방에서 아래로 내려오면 처음으로 돌아가 버리니 주의하자. 자, 이제 보스는 눈앞이다.

여기가 종착역이다

휘리아 : 그레밤!

그레밤 : 잘도 여기까지 왔다고 말해주고 싶지만…. 유감이지만, 너희들의 운명도 여기까지다.

우드로우 : 그렇게는 안돼! 아버지의 원수를 갚고야 말겠다.

그레밤 : 글쎄, 할 수 있을까?

휘리아 : 이 이상 네 마음대로 하게 내버려두지는 않아.

그레밤 : 얌전히 돌이 되어 있었다면 좋았을 것을…. 일부러 죽으러 여기까지 오다니. 한꺼번에 모아서 처리해 주마! 이 신의 눈의 위력, 직접 체험해 보도록 해!

그레밤은 검술뿐만이 아니라 전술에도 상당히 강했다. 스트림아로같은 필살기와 에어즈라스트같은 정술. 원거리, 근거리 자유자재. 다른 방법은 없다. 모두 필살의 각오로 나서자.

그레밤 : 쿡쿡쿡. 그런대로 재미있었다. 하지만 어차피 이 정도는 신의 눈이 가진 진짜 힘앞에는 아무것도 아니야. 자 봐라. 신의 눈의 진짜 힘을!

제, 제어가…. 바보같은…. 내가…!!

우드로우 : 과도한 힘을 제어하지 못해 자신의 몸을 소멸시켜 버렸군…. 얄궂은 일이야.

이크티노스는 돌려받기로 하지.

스탄 : 드디어 해냈다.

다무로스 : 좋아하는 것은 아직 일러.

스탄 : 엉?

클레멘트 : 이런, 오버로드다.

아트와이트 : 이대로 라면 폭파해 버릴거야!

루티 : 폭발이라고? 장난하는 거야!

샤르에티 : 도련님. 그것밖에는….

리온 : 젠장. 도리 없군. 모두들 이 디스크를 소디안에 끼워라.

스탄 : 뭐?

리온 : 꾸물거리지 말고 빨리 해!

루티 : 이런 것으로 뭘 할려는거지?

리온 : 약은 적당히 팔고 사방으로 둘러싸 소디안을 높이 들어라.

스탄 : 안정되었다?

루티 : 잠깐, 무슨 마술이라도 쓴거야?

리온 : 오베론사의 비밀 병기다. 이제 남은 것은 각하에게 신의 눈을 가지고 가는 것 뿐이야. 그것이 끝나면 너희들은 자유의 몸이다.

스탄 : 자, 그럼 빨리가자!

우드로우 : 기다려!

스탄 : 우드로우씨?

우드로우 : 너희들은 신의 눈의 위력을 보았겠지? 그것은 사람 손으로 다룰만한 물건이 아니야. 지금 곧 이 장소에서 파괴해야만 한다.

스탄 : 잠시 기다려 주십시오.

루티 : 그런 짓 하면 보수를 받을 수 없단 말이야.

우드로우 : 너희들이 하지 않는다면 내가 하지.

리온 : 그만둬, 소용없다.

우드로우 : 간다, 익티노스! 어찌된 일이지….

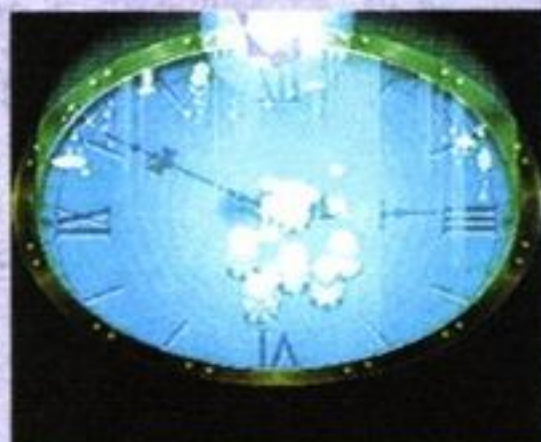
리온 : 그러니까 말했잖아. 신의 눈을 부수는 일 따위에 힘을 빌려줄 것 같아? 그리고 한낱 소디안의 힘만 가지고는 상처도 낼 수 없어.

우드로우 : 이런 이런….

리온 : 세인갈드왕을 신뢰해 주었으면 하는데…. 신의 눈은 세인갈드가 책임을 지고 관리해서 결코 악용되게 하지는 않겠다.

우드로우 : …알겠다. 하지만 나도 동행시켜 주게. 세인갈드왕이 신뢰할 가치가 있는 인물인가 이 눈으로 확인하고 싶다.

루티 : 이야기가 끝난 것 같군.

스탄 : 좋아! 그레밤이 타고 있던 비행용으로 가자.

그레밤의 최후

루티의 비밀

휘리아 : 스탄씨 계신가요?

스탄 : 휘리아 어서와. 왜 그래 무슨 일이지?

휘리아 : 루티씨 못 보셨나요?

스탄 : 루티? 아니. 방에 없나?

휘리아 : 네…. 거기에 없어서 혹시 여기있나 하고.

스탄 : 그런데 왜?

휘리아 : 마리씨가 없어진 다음에 기운이 없는 것 같아서…. 그래서 약간이라도 기분을 위로해 드리려고….

스탄 : 상냥하군. 휘리아는….

휘리아 : 그런…. 아, 이것 루티씨한테는 비밀이에요.

스탄 : 알았어, 하여튼간 나도 찾아보지.

사진125 루티씨에게는 비밀이에요

사진126 녀석, 비행기 멀미라니

루티녀석 대체 어디로 간 걸까….

나는 일단 리온의 방으로 갔어.

리온 : 으으으….

스탄 : 리온! 왜 그래 괜찮나?

리온 : 시끄러워…. 나한테… 상관하지마….

스탄 : 대체 어찌된거야.

리온 : 멀미가 날 뿐이야.

스탄 : 멀미? 비행룡을 타고?

리온 : 아아. 그래…. 날 좀 내버려

둬.

스탄: 내버려두다니! 우리들은 친구잖아.

리온: 친구란 말을 사용하지마! 내게는 친구란 없어!

스탄: 알았으니까 기다리고 있어. 뭔가 시원한 걸 가져다 줄테니.

리온: 적당히 해 둬, 이 참견쟁이야!

스탄: 리온….

리온: 넌 언제나 그래! 정말 짜증난단 말이야! 지금이니까 말해 두지만, 사람이란 무엇인가를 믿고 있으면 언젠가는 배신당하게 되는거야.

스탄: 그게 대체 무슨 관계가 있는거지?

리온: 나는 아무도 믿지 않아…. 그러니까, 너희들도 나를 내버려 둬.

스탄: 그래, 알았다. 하여튼간 지금은 쉬도록 해. 곧 좋아질꺼야.

리온: 흥. 그렇다면 좋겠지만….

여기에도 없다면 남은 곳은 내가 예전에 청소하던 상감판 뿐이지. 역시 예상대로 루티는 그곳에 있었어.

루티의 새로운 면모

스탄: 루티!

루티: 어머, 스탄. 왜 그래?

스탄: 왜 그러냐니? 혼자서 몰래 방을 빠져나오다니.

루티: 괜찮잖아. 내가 어디있던 내 자유 아니야? 별 용무가 없다면 혼자있게 해 줬으면 좋겠어.

스탄: 사람이 찾고 있는데, 그렇게까지 말할 건 없잖아. 넌 언제나 그렇게 자기 마음대로 라니까.

루티: 마음대로?

스탄: 그래! 처음 만났을 때도 바티스타때도 그랬었잖아! 넌 언제나 자기 멋대로 였어.

루티: 그래…. 그럴지도 모르지. 미안해.

스탄: 어라?

루티: 뭐야, 그 얼굴은.

스탄: 아, 아니 단지 루티가 솔직하게 사과하다니….

루티: 내가 사과하면 이상해?

스탄: 아, 아니 그런 건 아니지만….

루티: 아니 괜찮아. 근데 용무가 뭐야?

스탄: 모습이 보이지 않아서 걱정되어 찾았을 뿐이야.

루티: 잠깐 기다려. 좀 걱정이 심한 것 아니야.

스탄: 하지만, 마리씨가 없어진 뒤로 상당히 침울한 것 같아서. 휘리아가 크게 걱정하고 있었어….

루티: 휘리아가?

스탄: 앗! 아, 아니 저….

루티: 별로 침울해 있는 것은 아니야. 뭐, 쓸쓸하지 않다고 한다면 거짓말이 되겠지만

루티: 저, 스탄 당신, 이 여행이 끝나면 고향으로 돌아갈꺼지?

스탄: 아, 그래…. 그렇게 될지도….

루티: 저 스탄, 들어주겠어?

스탄: 뭘?

루티: 내가 렌즈헌터가 되어서 여행을 떠나게 된 이유….

스탄: 돈이 갖고 싶어서 아니야?

루티: 음, 반은 맞았어. 실은 말이야 나, 지켜주고 싶은 사람들이 있어. 나를 보살펴 주었던 사람들. 그들이 없었다면 지금의 나는 존재하지 않았을 꺼야. 그런데 지금 그 사람들이 곤란을 겪고 있어. 구하는데는 돈이 필요해. 너도 나를 비웃고 있었지. 돈에 미친 여자라고.

스탄: 그런….

루티: 괜찮아. 알고 있어. 하지만 당신만은 진실을 알려주고 싶었어.

스탄: 왜 갑자기 그런일을 말하고 싶어진거지?

루티: 아아, 왜일까. 당신과 이젠 이별이라고 생각하니, 왠지…. 왠지….

스탄: 루티….

루티: 아~ 시원하다.

스탄: 루티!?

루티: 농담이야, 농담.

스탄: ….

루티: 뭐, 당분간은 돈에 미쳤다고 불려도 참을 수 밖에. 별로 뒤가 켕기는 일을 하고 있는 것은 아니니까. 여러가지 일이 있었지만 지금은 모두에게 감사하고 있어. 물론 스탄 당신에게도.

스탄: 아, 저어 루티….

루티: 왜?

스탄: 이 여행이 끝나면…. 혹시 괜찮다면…. 저어….

루티: 뭐?

스탄: 그러니까, 저어…. 조금 더 함께….

휘리아: 루티씨!

루티: 어머, 휘리아.

휘리아: 이런곳에 계셨군요. 찾아다녔어요.

루티: 미안 미안. 아, 그래. 휘리아 고마워. 나를 걱정해 주었다면서?

휘리아: 네? 스탄씨…. 말해버렸군요.

스탄: 아, 아니야. 저어….

루티: 촌놈은 입이 가벼워서 안된다니까.

스탄: 그거하곤 관계없잖아!

루티: 이제 곧 세인갈드야. 휘리아 슬슬 내릴 준비를 할까?

휘리아: 네, 알겠습니다.

스탄: 아, 저어 잠깐.

계획는 사라지고…

우리는 영웅 취급을 받으면서 세인갈드로 돌아왔다. 왕은 우리의 노고를 치하하면서 우리의 죄를 사해주고 원수 같은 전격 머리띠도 떼어 주었다. 그리고 우드로우 왕자에게 신의 눈의 평화로운 사용을 외교문서에 적어 넣겠다는 약속도 했다. 왕이 내가 가지고 있는 디므로스를 왕국의 소유라면서 돌려 달라고 요구했을 때 잠시 망설였지만 원래 내것도 아니었고, 신의 눈이 안정된 지금 디므로스도 다시 잠들어 버렸기 때문에 앞일은 걱정하지 말라는 리온의 말을 믿고 검을 왕에게 돌려주었다. 휴고는 우리에게 약속한 상금을 주겠다고 했지만 휘리아, 리온, 우드로우는 자신들은 받을 입장이 아니라면서 사양해서 모든 상금을 나와 루티가 나누어 가지게 되었다. 하지만 나는 말했다. 내 몫까지 전부 루티에게 주라고. 그래, 나는 돈을 벌기 위해 여행을 떠난 것이 아니야. 다만 좀더 강해지고 싶었을 뿐. 게다가 돈으로는 절대로 살 수 없는 것들을 이번 여행에서 많이 발견했잖아. 그리고 이 돈은 루티에게 훨씬 더 도움이 될 테니까.

내게 돈은 필요 없어

세인갈드왕: 각자의 마을까지 비행용으로 태워보내 주고 싶은데 어떤가?

스탄: 네, 부탁드립니다.

휘리아: 전 사양하겠습니다. 신전까지라면 걸어서도 갈 수 있는 거리니까요.

루티: 그러면, 나도 패스. 크레스타도 걸어서 갈 수 없는 거리는 아니니까.

스탄: 크레스타라고?

루티: 내 고향 마을이야. 말하지 않았었나?

스탄: 처, 처음 듣는 소리야!

루티: 상관없잖아. 별로. 그런 세세한 것에 신경쓰지 말자고.

우드로우: 변경의 상태가 걱정되어서 나는 제노스의 국경을 건너 돌아가기로 하겠습니다.

세인갈드왕: 그래. 그러면 스탄 비행용을 타는것은 너 뿐이겠구나. 밖에서 기다리도록 해라.

스탄: 알겠습니다.

리온: 이것으로 완전한 자유의 몸이다.

스탄: 누구누구 씨 한테 죽어라고

자 이제는 이별이다

루티: 왜?

휘리아: 아일츠사제의 힘이 되어 드리지 않으면 안되니까요.

루티: 당신 아직도 그런 소리를…. 적당히 보통 여자애로 돌아가도 좋을텐데. 이젠 충분하잖아.

휘리아: 저는 신전 안의 세계밖에는 모르고…. 그리고 그런 것은 성미에 맞지 않는 것 같아요.

스탄: 이별이군 휘리아.

휘리아: 또 언젠가는 만날 것 같은 그런 느낌이 드는군요.

스탄: 그러면 그때까지. 모두들 건강하게….

휘리아: 스탄씨도 건강하….

승무원: 스탄씨. 비행용의 준비가 끝났습니다.

스탄: 알겠습니다. 곧 가도록 하죠.

승무원: 알겠습니다.

스탄: 자 그러면 안녕….

휘리아: 그러면 조심하세요.

리온: 안녕….

우드로우: 건강하게….

루티: ….

휘리아: 루티씨?

스탄: 루티?

루티: 아무것도 아니야.

스탄: 그런 것이 아닌데.

루티: 시끄러워. 빨리 가버리라니까.

스탄: 좀 기다려!

루티: 괜찮으니까 빨리 가. 당신 따위 최저야. 여자의 눈물을 보고 싶어하다니 악취미야.

스탄: 엉?

우드로우: 자 우리는 먼저 갈까.

리온: 그렇군.

휘리아: 네…. 그렇군요.

스탄: 루티….

루티: 당신은 바보야. 모처럼의 보상금을 날려 버리다니….

스탄: 나는 내가 하고 싶은 일을 했을 뿐이야. 누구에게 강요 당한것이 아니라 내가 그렇게 하고 싶었다고.

루티: 고마워. 스탄. 당신이 있어주지 않았다면 나는 분명 전부다 내던져 버리고 말았을 거라고 생각해. 함께 여행을 할 수 있어서 정말 다행이었어. 당신을 처음 보았을 때 촌놈에다가 세상 물정을 잘 몰라서 속여먹기 쉬운 녀석이라고 생각했었지. 바보가 울고 갈 정도로 정직하고 사람을 잘 믿고…. 성격은 강직하고 단순. 부추기면 잘 따라오는 아주 편리한 존재였던거야. 써먹을 때까지 써먹은 뒤에 어딘가 내다 버리자고 생각했던 적도 있었지. 하지만…. 완전히 반대가 되어 버렸어. 당신의 순수함에 나는 영향을 받아버린거야. 그렇지 않았다면 이렇게 솔직해질 수는 없었을 거야.

스탄: 그렇지 않아.

루티: 나는 말야, 당신이 생각하고 있는 착한애가 아니야….

스탄: 생각하지 않아. 않는다고….

루티: 아 저, 그것은 그렇다고 치고…. 나는 당신에게 상당히 도움을 받았어. 당신이 눈치채든 채지 못하던 관계없이. 아무리 감사해도 지나치지 않아. 지금까지 정말 고마웠어.

스탄: 루티….

루티: 아, 미안해. 너무 늦어졌지. 빨리 가지 않으면….

스탄: 우리들은 세상의 영웅이야. 약간 기다리게 해도 괜찮아.

루티: 아무도 알아주지 않는 영웅…. 말이지.

스탄: 그것은 말하지 마….

루티: 괜찮잖아. 그래도 영웅 스탄 엘론. 나는 알고 있으니까.

스탄: 또 만날 수 있을까?

루티: 당연하잖아. 뭘 새삼스럽게.

스탄: 그래 그 쪽이 루티답지. 그러면 갈게. 건강하….

루티: 당신이야말로….

스탄: 아차, 잊었다.

루티: 뭘?

스탄: 나 시골에 돌아가는 거잖아. 봐 돈이 있잖아. 그러면 이것 가지고 가.

루티: 괜찮아. 그렇게 신경써 주지 않아도….

스탄: 렌즈나 돈 따위는 어차피 거의 쓰지 않으니까…. 그러니 유용하게 사용할 사람에게 주는 것이 좋겠지 그렇지? 게다가 루티가 곤란하다면 내버려 둘 수만은 없지. 남이 아니니까.

루티: 스탄…. 고마워.

스탄: 그리고 아이템도 팔면 돈이 되고….

루티: 아니. 이젠 충분해.

스탄: 사양하지마.

루티: 정말 이젠 괜찮아. 스탄 고마워. 아무리 감사해도….

스탄: 신경 쓰지마. 자 그러면 진짜 간다. 건강해. 루티!

루티: 당신이야말로.

승무원: 늦었잖아요! 대체 뭐하시는 거예요!

???: 잃어버렸던 신의 눈도 돌아오고 다시 세상에는 평화가 찾아왔다. 우선은 축복을 보내주지…. 하지만 눈치채고 있을 것이다. 그것이 겉포장의 평화에 지나지 않는다는 것을…. 변하지 않으면 안되는 것이다. 이 세상이 진짜 평화를 손에 넣기 위해서는…. 자 때는 왔다. 너희들의 목숨 내게 맡겨다오!

1장 끝

???: 당신이 원하시는 대로….

???: 이 목숨으로 괜찮다면 기꺼이….

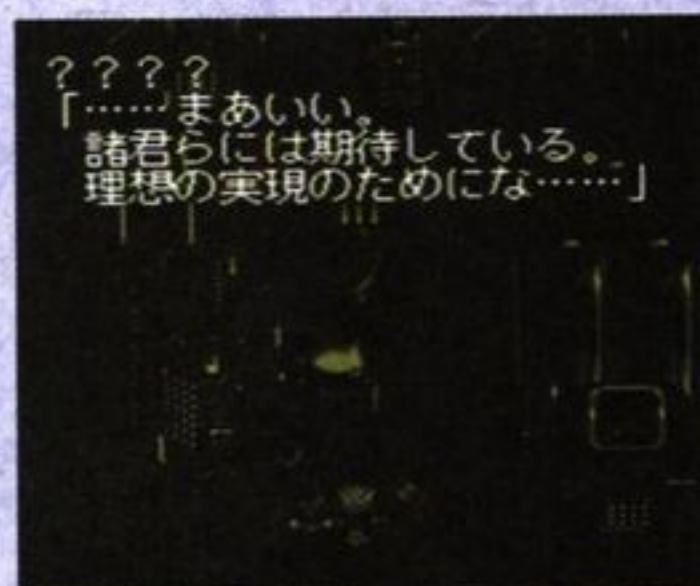
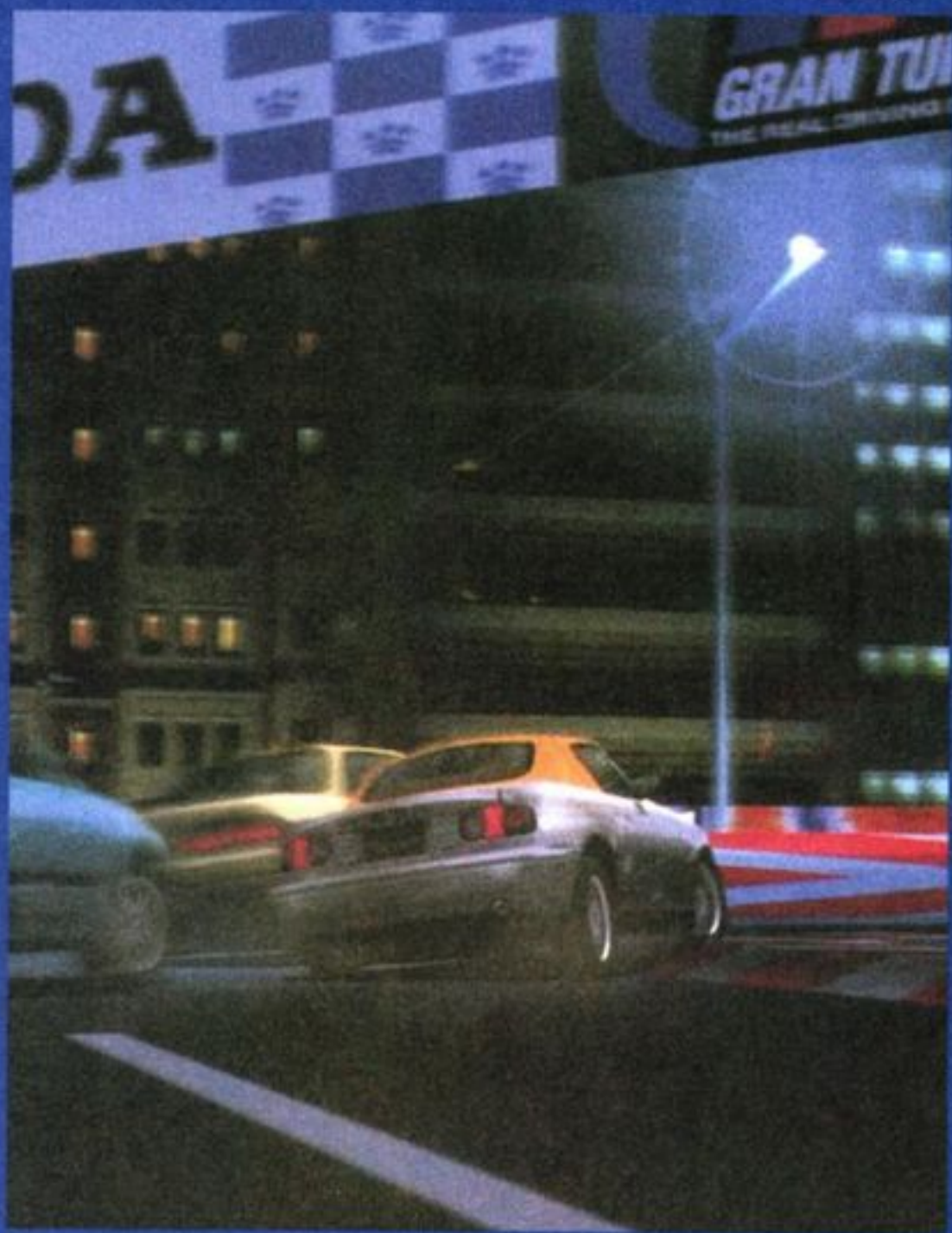
???: 본래부터 각오한 바입니다.

???: …….

???: 왜 그러나?

???: …….

???: …뭐, 좋다. 자네들에게는 기대를 하고 있다. 이상의 실현을 위해서는…….

1부 지상편에 이어 다음 달에 2부 천상편이 계속.

2부 프롤로그

그랜트리스모

그동안 발매가 연기되어 자동차 매니아들의 가슴을 애태우던 그랜트리스모가 드디어 발매되었다. 레이싱 게임을 좋아하는 유저뿐만이 아니라 매니아들을 위한 게임외적인 면도 충실하기 때문에 자동차에 대해 어느정도 관심이 있으면 플레이해 보는 것이 좋을 것이다.

■ 제작사:SCEI
■ 장르:레이싱
■ 발매일:12월 23일
■ 발매가:5,800엔

그래픽	★★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★★

버튼설정

네지콘

레이스	메뉴
방향키: SHIFT UP과 DOWN에만 사용	항목이동
A버튼: 사이드 브레이크	결정
B버튼: 후진	취소
I버튼: 가속	결정
II버튼: 브레이크	취소
L버튼: 리어뷰	항목이동
R버튼: 시점변환	항목이동

패드, 아날로그패드

레이스	메뉴
방향키: 자동차의 좌우선회에 사용	항목이동
O버튼: 사이드 브레이크	결정
△버튼: 후진	취소
X버튼: 가속	결정
□버튼: 브레이크	취소
L1버튼: 리어뷰	항목이동
R1버튼: 시점변환	항목이동
L2버튼: SHIFT DOWN	사용하지 않음
R2버튼: SHIFT UP	사용하지 않음

기초지식

게임에 들어가기에 앞서 레이싱게임만이 아닌, 자동차 전반의 지식을 알아보도록 하자.

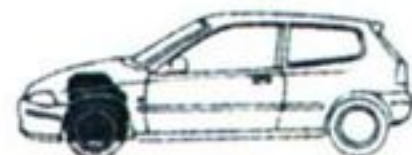
가속

자동차를 빨리 달리게 하려면 액셀을 꽉 밟는 것이 당연하다. 포인트는 정지하고 있는 상태에서의 발진을 가능한 빨리 하는 것. 특히 MT일 경우 클러치를 밟는 기술로 발진가속은 큰 차이가 나게 된다. 엔진의 회전을 높여서 단번에 클러치를 밟으면 구동하고 있는 타이어는 단숨에 마찰력을 잃는 상태인 '호일스핀'에 빠지게 된다. 이렇게 되면 차가 앞으로 나가지 않고 다른 차들도 앞질러 가는 부작용도 있기 때문에 반클러치를 사용하여 호일 스핀이 일어나지 않도록 하는 것이다. 일반적으로는 클러치.미트할 때까지의 엔진의 회전수는 일정치를 유지하는 것이 좋으며 그 회전수는 자동차와 노면, 타이어의 상황에 따라서 여러가지이므로 연습하여 적절한 곳을 찾는 수밖에 없다.

브레이크

스포츠 드라이빙에서 가장 어렵고 깊이가 있는 것이 브레이크이다. 경주를 할 때는 감속도 재빠르게 하지 않으면 빨리 골인할 수는 없다. 브레이크는 입력하는 중에서 가장 힘을 주지 않으면 100%의 감속을 하지 않는다. 완전히 타이어가 잠겨서 끼끽소리가 들릴 정도로 밟는 것이 필요하다.

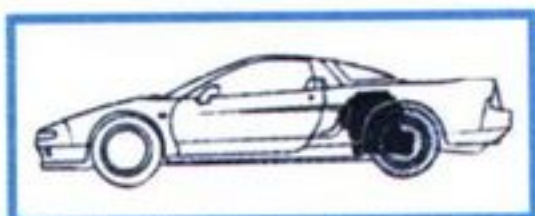
FF(Front engine/ Front drive/전륜구동)

대부분의 중량물이 앞에 집중되어 있기 때문에 자체의 전후중량배분은 앞쪽으로 쏠리게 되고 모든 운동을 앞타이어가 받아들이기 때문에 밸런스를 잡기가 어렵다. 그러나 FF도 지금은 기술이 진보하여 2급 FR스포츠에도 뒤지지 않을 정도로 충분한 성능을 가지게 되었다. 드라이빙으로서는 앞타이어에 부하가 걸리기 쉽기 때문에 언더 스티어링이 나기 쉽다는 것에 주의하자. 언더 스티어링을 내면서 오랫동안 달리면 앞타이어의 발열이 많아져 서서히 마찰력을 잃게 되므로 자연스러운 스티어링워크, 액셀워크를 익히도록 하자. 스핀하기 어렵다는 것과 빗길에서 빨리 달릴 수 있는 메리트도 뺄 수 없다.

FR(Front engine/ Rear drive/후륜구동)

4개의 타이어를 기묘하게 사용한다고 하는 것은 긴시간의 주행에도 끄떡없고 조작성이 극단으로 변하는 것도 아닌 스피드의 조절도 잘되는 것이 FR의 잇점이지만 운전자의 행동대로 정직하게 반응한다는 것이 과연 장점인가 단점인가는 플레이어 나름대로의 판단에 달려 있다.

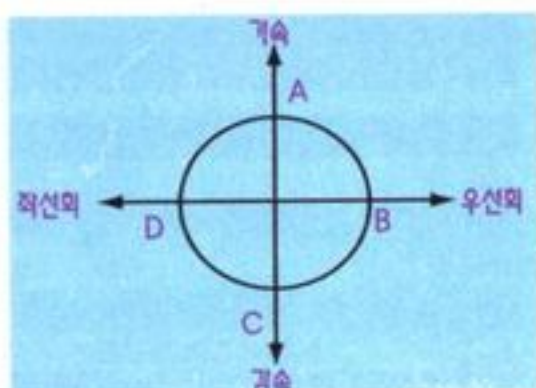
MR(Mid engine/ Rear drive)

MR은 앞쪽이 가볍기 때문에 스티

어링조작에 대한 노즈의 움직임은 직접적이고 구동바퀴이기도 한 뒷쪽에 엔진을 싣고 있으므로 가속할 때도 파워를 낭비없이 도로에 전달할 수 있다. 또한 급격한 브레이크에 대해서도 자동차의 자세를 기묘하게 보장받을 수 있으므로 활용도는 무궁무진하다. 하지만 드라이빙이 어렵다. 우선 드라이빙의 기초이기도 한 하중컨트롤을 확실히 하지 않으면 안되고 코너링의 한계가 상당히 높지만 드라이버의 실패에는 엄격하다. 그러나 고도의 드라이빙·테크닉을 익히면 무서울정도의 속도를 발휘하는 상급자를 위한 최고의 무기가 MR이다.

4WD(4륜구동)

4WD가 눈과 비포장길과 같은 미끄러지기 쉬운 노면을 달리는 데에 상당히 강력하다는 것은 사실이다. 특히 엔진파워가 높으면 높을수록 4WD의 파워는 위력을 발휘하지만 4WD의 단점이라면 각 파워를 바퀴에 전달해주는 것의 문제로 전자쪽에 대한 개조가 필요하다. 그러나 비가 온다거나 하면 안정성은 2WD와 비교되지 않을 정도로 높고 운동성능이 높은 MR에도 지지않는 성능을 발휘한다.

타이어

스포츠카에서 가장 중요한 파트라고 일컬어지는 것이 바로 타이어이다. 이것이 제대로 되어 있지 않으면 아무리 강력한 파워엔진이나 하드한 서스펜션도 애물단지가 되고 만다. 마찰력에는 한계가 있어서 한계를 넘어버리면 타이어는 미끄러지고 만다. 당연히 빨리 달리기 위해서는 그 한계를 능숙하게 이용할 필요가 있다.

원그래프, 여기에 능숙한 드라이빙으로의 힌트가 숨겨져 있다

이것외에도 보다 좋은 결과를 내기 위해서는…

코너에서 선회의 한계를 넘어버리면 핸들을 꺾어도 선회가 안되고 스핀해 버리게 된다.

U자 코스를 통과한다고 치자. 이것을 통과하는 데에는 여러가지가 있지만 먼저 '아웃.인.아웃'의 주행방법이 있다. 이것은 자동차게임을 몇번 해봤다면 어느정도 수긍이 가는 내용이기도 할 것이다. 차체의 선회력을 높여 통과한다는 것으로 <그림 1>과 같이 코스 바깥쪽에서 들어가기 시작하여 오른쪽의 안쪽을 통과, 바깥쪽으로 진입한다는 것이다.

물론 이것만으로도 코너의 통과시간만을 생각해도 적합하다고 생각되지만 <그림 2>를 보면 코너를 빠져나갈 때의 속도가 더 올라가있다는 것을 알 수가 있다. 코너에 들어갈 때 속도를 약간 줄이고 중간 이후부터 직선구간을 늘려 스피드를 올린다는 생각에서 비롯된 것이다. 그림만으로 설명은 될 것이므로 자세한 것은 언급하지 않겠다.

그림1 이것만으로도 OK라면 할 말은 없지만

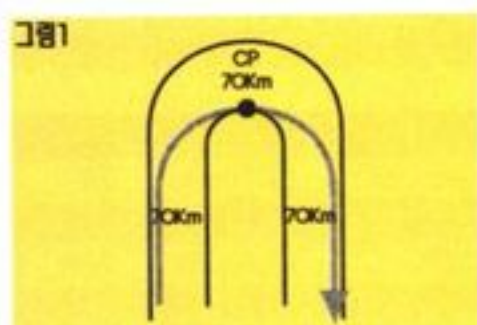
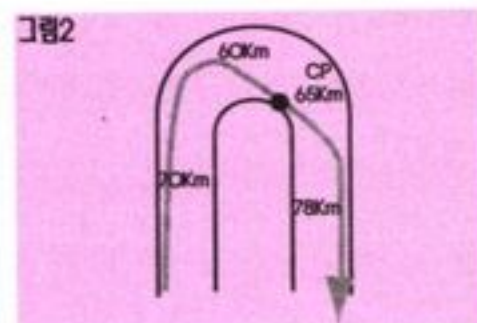



그림2 이것은 어떤지?

드리프트

기본이 되는 것은 최속의 주행과 같이 하중이동과 타이어의 사용방법. 최속의 주행은 타이어의 성능을 끌어내는 것과 하중이동을 마스터하지 않으면 안되지만 "매력있는 주행"인 드리프트도 기본은 동일하다. 정도가 지나쳐서 스핀하는 경우는 주의하자. 핸들과 액셀을 기묘하게 컨트롤하여 오버 스티어링 상태를 유지하는 것이 드리프트이다. 타이어.마찰의 한계에 대해서는 횡방향과 종방향의 합계가 100%를 넘어서면 마찰은 단숨에 떨어진다. 확실히 그렇기는 하지만 마찰의 한계를 조금만 넘어선 곳에서는 아직 드라이버가 컨트롤할 수 있는 범위가 존재한다. 아마도 101%나 102%정도가 되면 컨트롤이 가능하지만 105%를 넘어서면 상당히 어려워지는 기묘한 레벨이다. 컨트롤 할 수 있는 범위라고 하는 것은 오버 스티어링이 나오는 자동차를 더욱더 오버를 시키는것과 반대로 오버상태에서 회복하면서 앞으로 나간다는 것이 가능한것. 컨트롤 중에서 마찰력을 98% 정도로 돌리거나 다시 100%을 넘기면서 타이어의 끌림을 조정. 그것에 하중이동과 핸들의 조작이 더해지면 오버의 컨트롤도 자유자재로 구사할 수가 있는 지경에 도달하게 된다.

우선은 타이어를 끌어보자

드리프트에 들어가기에는 우선 의도적으로 오버스티어링상태를 만들지 않으면 안된다. 뒷 타이어를 끌지 않으면 드리프트의 문턱에도 가지 못하게 된다. 처음에는 넓은곳에서 훈련하도록 하자. 도로의 조건으로는 진흙이나 빗길쪽이 미끄러지기 간단하고 타이어의 마모도 적다. 그리고 사용 차종은 FR이 가장 좋다. MR도 방법은 동일하지만 컨트롤이 어려우므로 FR을 기준으로 설명하도록 한다.

브레이킹 드리프트

보통 "드리프트"라고 하면 대부분 이것을 말하게 된다. 브레이크를 밟는 것과 MT일시 기어를 저단으로 낮춤으로써 마찰력을 상실, 타이어가 미끄러지게 한다는 것이다. 먼저 브레이크를 사용, 하중이동을 하면서 코너에 들어간다. 여기서 조심할 점은 충분한 진입스피드와 최적의 하중이동을 행하지 않으면 안된다. 포인트는 브레이크를 적당히, 오랫동안 밟아야 한다. 그런 뒤 하중이 빠져나간 뒷바퀴를 위해 액셀을 조금씩 밟아주자. 옆으로 진행하면서 앞으로 끌리는 느낌으로 기묘한 드리프트를 길게 유지할 수 있으면 박력있는 드리프트 주행법의 완성이다.

차종리스트(총 146종)

이름	등급	Ps	RPM(Ps)	토크	RPM(Tg)	드라이브트레인	클래스
토요타							
스칼렛	그랜투어V	135	6400	16.0	4800	FF	C
카롤라 레빈	BZG	165	7800	16.5	5600	FF	C
스프린터트레노	BZG	165	7800	16.5	5600	FF	C
카롤라 엑시브	200GT	180	7000	18.5	4800	FF	C
셀리카	SS-II	180	7000	19.5	4800	FF	C
셀리카	GT-TOUR	255	6000	31.0	4000	4WD	A
마크 II '92	투어러-V	280	6200	37.0	4800	FR	A
마크 II '92	투어러-S	180	6000	24.0	4800	FR	B
체이서	투어러-V	280	6200	38.0	2400	FR	A
체이서	투어러-S	200	6000	26.0	4000	FR	B
소아라'95	2.5GT-T	280	6200	37.0	4800	FR	B
소아라	2.5GT-T WT-i	280	6200	38.5	2400	FR	B
MR2	G-Limited	180	7000	19.5	4800	MR	B
MR2	GT-S	245	6000	31.0	4000	MR	A
수프라'95	SZ-R	225	6000	29.0	4800	FR	B
수프라'95	RZ	280	5600	44.0	3600	FR	A
수프라	SZ-R	225	6000	29.0	4800	FR	B
수프라	RZ	280	5600	44.0	3600	FR	A
MA70수프라	GT-TurboLimited	240	5600	35.0	3200	FR	B
JZA70수프라	Twinturbo-R	280	6200	37.0	4800	FR	A
AE86 카롤라 레빈	GT-APEX	130	6600	15.2	5200	FR	C
AE86 스프린터 트레노	GT-APEX	130	6600	15.2	5200	FR	C
카스트롤 수프라	GT	665	6800	15.2	5200	FR	

궁극의 기술, 페인트 모션!

그것이 손에 익을 때까지는 엄청난 시간과 노력이 필요할 것이다.

자신이 레이싱을 잘하고 싶다면 브레이킹 드리프트에서 시작하여 페인트 모션에서 끝낸다고 생각하면 될 것이다.

데이토나USA의 달인이라면 무엇인지 바로 알겠지만 일단 하중을 한쪽으로 이동하여 그것이 돌아오는 힘을 반대쪽으로 꺾는 힘으로 사용한다. 브레이킹 드리프트에 한가지를 더한 것으로 효과는 확실하다.

이름	등급	Ps	RPM(Ps)	토크	RPM(Tg)	드라이브트레인	클래스
닛산							
페어레이디 Z	Version S 2by2	230	6400	27.8	4800	FR	B
페어레이디 Z	Version S 2by2 Twin turbo 2by2	280	6400	39.6	3600	FR	A
페어레이디 Z	Version S 2seater	230	6400	27.8	4800	FR	A
페어레이디 Z	Version S 2by2 Twin turbo 2seater	280	6400	39.6	3600	FR	A
R32스카이라인	'89GT-R	280	6800	36.0	4400	4WD	A
R32스카이라인	'91GT-R	280	6800	36.0	4400	4WD	A
R32스카이라인	GT-R Vspec	280	6800	36.0	4400	4WD	A
R32스카이라인	GT-R Vspec Ⅱ	280	6800	36.0	4400	4WD	A
R32스카이라인	GT-R NISMO	280	6800	36.0	4400	4WD	A
R32스카이라인	GTS-t Type M	215	6800	30.0	3200	FR	B
R32스카이라인	GTS25Type S	190	6400	23.5	4800	FR	C
R32스카이라인	GTS4	215	6400	27.0	3200	4WD	B
R32스카이라인	GTS25tType M	50	6400	30.0	4800	FR	B
R32스카이라인'95	GT-R	280	6800	37.5	4400	4WD	A
R32스카이라인'95	GT-R Vspec	280	6800	37.5	4400	4WD	A
R32스카이라인	GT-R	280	6800	37.5	4400	4WD	A
R32스카이라인	GT-R Vspec	280	6800	37.5	4400	4WD	A
S14실비아	Q's	160	6400	19.2	4800	FR	C
S14실비아	K's	220	6000	28.0	4800	FR	B
S14실비아'95	Q's	160	6400	19.2	4800	FR	C
S14실비아'95	K's	220	6000	28.2	4800	FR	B
S14실비아'91	Q's 2000cc	140	6400	18.2	4800	FR	C
S14실비아'91	K's 2000cc	205	6000	28.2	4000	FR	B
S14실비아'88	Q's 1800cc	135	6400	16.2	5200	FR	C
S14실비아'88	K's 1800cc	175	6400	23.0	4000	FR	B
프리메라'90	2.0Te	150	6400	19.0	4800	FF	C
프리메라'95	2.0Te	150	6400	19.0	4800	FF	C
180SX'95	Type X	205	6000	28.0	4000	FR	B
180SX	Type X	205	6000	28.0	4000	FR	B
180SX	Type S	140	6400	18.2	4800	FR	C
펄서'91	GTi-R	230	6400	29.0	4800	4WD	B
니스모	GT-R LM	670	7600	64.6	7100	FR	
미쯔비시							
GTO'92	SR	225	6000	28.0	4500	4WD	B
GTO'92	Twin Turbo	280	6000	43.5	2500	4WD	A
GTO'95	SR	225	6000	28.0	4500	4WD	B
GTO'95	Twin Turbo	280	6000	43.5	2500	4WD	A
GTO'95	MR	280	6000	43.5	2500	4WD	A
GTO	SR	225	6000	28.0	4500	4WD	B
GTO	Twin Turbo	280	6000	43.5	2500	4WD	A
갤런	VR-G Toring	150	6500	18.2	5000	FF	C
갤런	VR-4	280	5500	37.0	4000	4WD	B
이클립스	GT	230	6000	29.5	2500	FF	B
FTO'94	GR	170	7000	19.0	4000	FF	C
FTO'94	GPX	200	7500	20.4	6000	FF	B
FTO	GR	180	7000	19.5	4000	FF	C
FTO	GPX	200	7500	20.4	6000	FF	B
FTO	GR Version R	200	7500	20.4	6000	FF	B
랜서	Evolution Ⅲ GSR	270	6250	31.5	3000	4WD	A
랜서	Evolution Ⅳ GSR	280	6500	36.0	3000	4WD	A
미라쥬	아스티RX	175	7500	17.0	7000	FF	C
미라쥬'92	사이보그R	175	7500	17.0	7000	FF	C
GTO	LM Edition	622	7000	64.5	6500	4WD	
혼다							
NSX'90		280	7300	30.0	5400	MR	A
NSX'90	Type R	280	7300	30.0	5400	MR	A
NSX'90		280	7300	31.0	5300	MR	A
NSX'90	Type S	280	7300	31.0	5300	MR	A
NSX'90	Type S Zero	280	7300	31.0	5300	MR	A
프렐류드'91	Si	160	6000	20.5	5000	FF	C
프렐류드'91	Si VTEC	200	6800	22.3	5500	FF	B
프렐류드	SiR	200	6800	22.3	5500	FF	B
프렐류드	Type-S	220	7200	22.5	6500	FF	B
인테그라	SiR-G	180	7600	17.8	6200	FF	B
인테그라	Type R	200	8000	18.5	7500	FF	B
EX시빅	페리오 Si Ⅱ	170	7800	16.0	7300	FF	C
EX시빅	SiR-Ⅱ	170	7800	16.0	7300	FF	C
EX시빅	Type R	186	8200	16.3	7500	FF	C
CR-X델솔'92	VXi	130	6800	14.1	5200	FF	C
CR-X델솔'92	SiR	170	7800	16.0	7300	FF	C
CR-X델솔	VGi	130	6600	14.9	5500	FF	C
CR-X델솔	SiR	170	7800	16.0	7300	FF	C
EX시빅'93	Si-R Ⅱ	170	7800	16.0	7300	FF	C
EX시빅'93	페리오 Si-R	170	7800	16.0	7300	FF	C
CR-X	EF-8 Si-R	160	7600	15.5	7000	FF	C
어코드	세단SiR	190	6800	21.0	5500	FF	C
어코드	왜곤SiR	190	6800	21.0	5500	FF	C
NSX-R GTI 터보		635	8200	56.0	8200	MR	
마즈다							
유노스코스모	13B Type-S CCS	230	6500	30.0	3500	FR	B
유노스코스모	20B Type-E CCS	280	6500	41.0	3000	FR	B
란티스	쿠페2000Type-R	170	7000	18.3	5500	FF	C
유노스로드스타'89	NORMAL	120	6500	14.0	5500	FR	C
유노스로드스타'90	V-SPECIAL	120	6500	14.0	5500	FR	C
유노스로드스타'92	S-SPECIAL	120	6500	14.0	5500	FR	C
유노스로드스타	NORMAL	130	6500	16.0	4500	FR	C
유노스로드스타	V-SPECIAL	130	6500	16.0	4500	FR	C
유노스로드스타	S-SPECIAL	130	6500	16.0	4500	FR	C
FD인피니티RX-7'91	Type-R	265	6500	30.0	5000	FR	A
FD인피니티RX-7	Type-RZ	265	6500	30.0	5000	FR	A
FD인피니티RX-7	Type-RB	265	6500	30.0	5000	FR	A
FD인피니티RX-7	Touring X	265	6500	30.0	5000	FR	A
FD인피니티RX-7	A spec	265	6500	30.0	5000	FR	A
FC사바나 RX-7	GT-X	205	6500	27.5	3500	FR	B
FC사바나 RX-7	인피니Ⅲ	215	6500	28.0	4000	FR	B
데미오	GL-X	100	6000	13.0	4500	FF	C
데미오	GL	100	6000	13.0	4500	FF	C
데미오	LX G패키지	83	6000	11.0	4000	FF	C
RX-7	LM Edition	605	7600	57.5	7600	FR	
스바루							
아르시오네	SVX Version	240	6000	31.5	4800	4WD	B
아르시오네	SVX S4	240	6000	31.5	4800	4WD	B
레가시	튜닝세단RS	280	6500	34.5	5000	4WD	A
레가시	튜닝왜곤GT-B	280	6500	34.5	5000	4WD	A
레가시'93	튜닝스포츠RS	250	6500	31.5	5000	4WD	A
레가시'93	튜닝왜곤GT	250	6500	31.5	5000	4WD	A
인프렛사	WRX-STi TypeR	280	6500	35.0	4000	4WD	A
인프렛사'96	세단 WRX	280	6500	33.5	4000	4WD	A
인프렛사'96	세단 WRX-STi ver. Ⅲ	280	6500	35.0	4000	4WD	A
인프렛사'96	왜곤 WRX	240	6000	31.0	4000	4WD	A
인프렛사'96	왜곤WRX-STi ver. Ⅲ	280	6500	35.0	4000	4WD	A
인프렛사'95	세단WRX-STi ver. Ⅲ	260	6500	31.5	5000	4WD	A
인프렛사'95	왜곤WRX-STi ver. Ⅲ	260	6500	31.5	5000	4WD	A
인프렛사'94	세단 WRX	220	6000	28.5	3500	4WD	A
인프렛사'94	왜곤 WRX	260	6500	31.5	5000	4WD	A
인프렛사	RALLY Edition	593	7600	56.7	7100	4WD	

이름	등급	Ps	RPM(Ps)	토크	RPM(Tg)	드라이브트레인	클래스
아스톤 마틴							
DB7	COUPE	340	6000	36,8	3000	FR	A
DB7	VOLANTE	340	6000	50,0	3000	FR	A
크라이슬러(닷지)							
바이퍼	RT/10	456	5200	67,9	3700	FR	A
바이퍼	GTS	456	5200	67,9	3700	FR	A
컨셉트 카		223	6000			FR	A
시보레							
콜벳 96	GRAND SPORT	335	5800	74,1	4500	FR	A
콜벳 96	COUPE	335	5800	74,1	4500	FR	A
카메로	Z28	289	5200	44,9	2400	FR	A
TVR							
세베라		335	6500	44,3	4500	FR	A
그리피트	500	345	5500	48,5	4000	FR	A
그리피트 블랙풀	B340	340	5500	50,5	4000	FR	A

용어설명

Ps: 마력(馬力)

RPM(Ps): RPM은 Revolution Per Minute의 머릿글자로 최대 마력이 나오는 엔진의 회전수를 가리킨다.

토크(Torque): 엔진의 최대 회전력

RPM(Tg): 최대 Torgue가 나오는 엔진의 회전수

드라이브트레인(DriveTrain): 엔진과 구동하는 바퀴의 연결을 일컫는다. FF, FR, MR, 4WD의 4가지 종류

본격적인 게임으로

게임의 항목은 타이틀 화면에서 크게 4개로 나뉜다.

퀵 아케이드(QUICK ARCADE):

준비되어 있는 차를 가지고 코스로 주행한다. GT모드보다 사용가능한 자동차가 많으므로 여기서 자신의 스타일에 적합한 자동차를 선정하도록 하자.

그랜스트리모(GRAN TURISMO):

실제 판매되고 있는 자동차를 구입하여 레이스에 참가하는 모드

리플레이 극장(REPLAY Theater): 메모리카드에 세이브한 리플레이 데이타를 불러내어 감상한다

옵션(OPTION): 게임의 세부적인 사양을 조정한다

그렌 트리스모 모드

이 모드로 들어가면 처음에 자동차 회사의 마크와 함께 기타 마크가 나타난다.

홈(HOME): 플레이어의 집으로 이곳에서 사용할 자동차의 변경과 세이브, 로드를 실행한다.

뉴 카(NEW CAR): 새차

유즈드 카(USED CAR): 중고차

스페셜 모드(SPECIAL MODEL):

일본 자동차회사 코너에만 있는 것으로 자사의 자동차 중 특별히 제조된 것을 판다. 가격은 직접 확인하도록.

튠업(TUNE UP): 개조 코너이다. 일본자동차 코너에서는 각자의 이름을 갖고 있다.

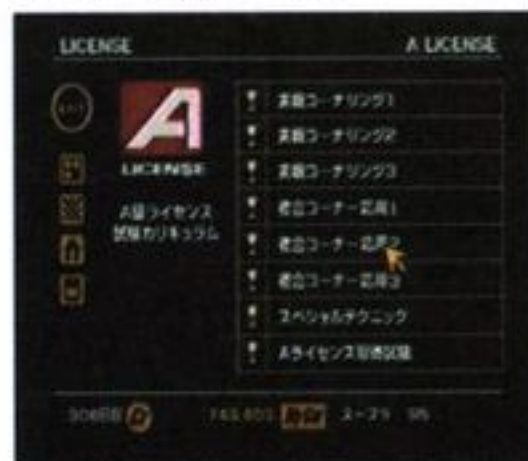
고 레이스(GO RACE): 준비되어 있는 수많은 경주에 도전한다.

GT 리그(GT LEAGUE): 그랜트리스모의 게임모드이다. B급 1개, A급 2개, I급이 1개가 소속되어 있다.

이벤트(EVENT): FF, FR, MR, 4WD용 레이스와(B급 이상) A급이 5개, IA급이 4개가 소속되어 있다.

타임 트라이얼(TIME TRIAL): GT 리그와 이벤트에 나오는 코스를 자신의 자동차를 가지고 주행한다.

스팟 레이스(SPOT RACE): 라이센스에 상관없이 메뉴에 나와 있는 코스를 자신의 자동차를 가지고 주행한다.

라이센스(라이센스): 고 레이스의 레이스에 참가하기 위해서는 반드시 라이센스를 얻어야 한다. 이곳에서 시험을 거쳐 라이센스를 받아야만 레이스에 참가할 수 있다.

모든 커리큘럼을 통과해야만 라이센스를 얻을 수가 있다.

라이센스 B-1. 발진가속과 정지 1

스타트지점에서 직진하여 1000미터 앞에 설치되어 있는 골 에리어안에 완전히 정차시켜야 한다. 골 에리어를 넘어가거나 제한시간을 넘기면 실격. 사용 차종은 마쓰다의 데미오. 시간제한은 36초

출발 전에 RPM미터가 2.5~레드존의 상태를 유지시켜야 바로 출발할 수 있다

라이센스 B-2. 발진가속과 정지 2

900M지점에서부터 브레이크를 밟자

스타트지점에서 직진하여 1000미터 앞에 설치되어 있는 골 에리어안에 완전히 정차시켜야 한다. 이전보다도 무겁고 파워가 있는 자동차이므로 브레이크 개시포인트를 빨리 할 필요가 있다. 사용 차종은 미쓰비시의 GTO. 제한시간은 27초.

라이센스 B-3. 코너링의 기초

스타트지점에서 직진하여 제 1코너를 돌아 피니쉬 게이트를 통과해야 한다. 부드러운 선회가 필요하며 코스에서 벗어나면 실격된다. 사용차종은 혼다의 CR-X델솔. 제한시간은 29초.

코너 통과시 105km/h이상이 되지 않으면 통과는 불가능

라이센스 B-4. 코너링의 기초 2

자동차의 성능이 좋아져 그런지 난이도가 약간씩 내려간다. 그러나 방심은 금물

스타트지점에서 직진하여 제 1코너를 돌아 피니쉬게이트를 통과해야 한다. 부드러운 선회가 필요하며 코스에서 벗어나면 실격된다. 사용차종은 실비아. 제한시간은 26초.

라이센스 B-5. 코너링의 기초 3

스타트지점에서 직진하여 제 1코너를 돌아 피니쉬 게이트를 통과해야 한다. 부드러운 선회가 필요하며 코스에서 벗어나면 실격된다. 사용차종은 미쓰비시의 GTO. 제한제한은 25초.

라이센스 B-6. 복합 코너링의 기초 1

이웃, 인, 이웃, 인, 이웃의 과정을 거치면 무사통과

스타트지점에서 가속하여 S자 코너를 지나 피니쉬 게이트를 통과해야 한다. 부드러운 선회가 필요하며 코스에서 벗어나면 실격된다. 사용차종은 FF의 미쓰비시 FTO GPX. 제한시간은 28초.

라이센스 B-7. 복합 코너링의 기초 2

약간 까다롭다

스타트지점에서 가속하여 S자 코너를 지나 피니쉬 게이트를 통과해야 한다. 부드러운 선회가 필요하며 코스에서 벗어나면 실격된다. 사용차종은 FR의 실비아 K's. 제한시간은 27초.

라이센스 B-8. B급 라이센스 취득시험

지금까지 배운 것들을 이곳에서 100% 발휘하자!

하이스피드링의 풀코스를 사용한 타임어택이다. 정지상태에서 시작하여 코스를 한 바퀴 돌게 되는 것으로 코스아웃하면 실격이다. 사용차종은 마쓰다의 로드스타 V스페셜. 제한시간은 1분 22초.

라이센스 A-1. 실전 코너링 1

코너 탈출시의 속도가 100km/h이내면 문제없다. 실수만 하지 않으면 통과 가능하다.

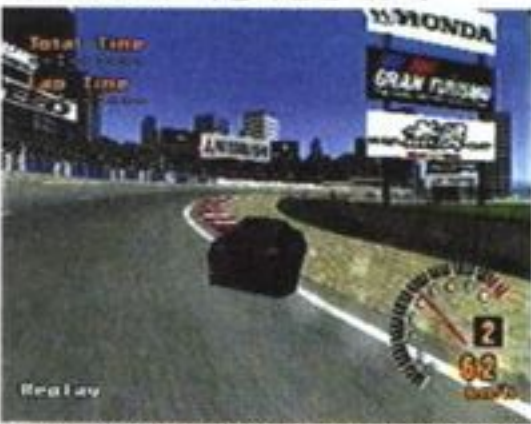
스타트 지점에서 가속하여 제 1코너를 지나 피니쉬 게이트를 통과해야 한다. 이전 시험보다 직선거리가 길고 코너로의 진입속도가 높은 것에 주의하자. 사용차종은 도요타의 수프라. 제한시간은 34초.

라이센스 A-2. 실전 코너링 2

스타트 지점에서 가속하여 제 1코너를 지나 피니쉬 게이트를 통과해야 한다. 이전 시험보다 직선거리가 길고 코너로의 진입속도가 높은 것에 주의하자. 사용차종은 도요타의 수프라RZ. 제한시간은 26초.

코스가 바뀌었지만 코너만 무사히 통과하면 문제없다

라이센스 A-3. 실전 코너링 3

긴 직선주로를 주행한 다음 급격한 우회전 코너를 통과해야 한다. 약한 좌회전을 하면서 브레이크를 걸기 때문에 자동차의 상태가 불안정해지기 쉬우므로 조심하자. 사용차종은 마쓰다의 RX-7. 제한시간은 44초.

코너링시 차체의 움직임을 컨트롤하는 기술이 클리어의 관건이다

라이센스 A-4. 복합 코너 응용 1

복잡하게 통과해야 하는 코너를 자연스럽게 통과하자. 평균 속도를 올리는 것이 포인트이다. 사용차종은 스카이라인 GT-R. 제한 시간은 39초.

박치기는 금물

라이센스 A-5. 복합 코너 응용 2

S자 코너를 고속으로 통과한 다음 바로 이어지는 좌측의 급격한 코너를 통과해야 한다. 포인트는 마지막 좌측코너를 통과시 차체의 상태를 빨리 회복하는 것이다. 벽에 부딪치면 시간을 많이 까먹게 된다. 사용차종은 혼다의 프렐류드. 제한시간은 32초.

S자 코너도 그리 간단한 것만은 아니다

라이센스 A-6. 복합 코너 응용 3

MR계열의 자동차는 끝까지 꺾기만 해도 미끄러진다는 점을 알아두면 어느정도 도움이 될 것이다. 나머지는 속도조절뿐이다

가속구간 뒤의 복합코너를 공략해야 한다. 첫 번째의 급격한 턴에서 브레이킹은 왼쪽으로 선회하면서 실행하기 때문에 차체가 불안정해지기 쉽다는 것을 유의하자. 사용차종은 도요타의 MR2. 제한시간은 27초.

라이센스 A-7. 스페셜 테크닉

박치기만 안하면 무사히 통과할 수 있다

한 바퀴마다 100미터의 조그만 코스를 5바퀴 돌아야 한다. 저속에서의 사이드 브레이크 사용이 필요하며 스핀하는 일이 없이 재빨리 차체의 상태를 빨리 회복하는 기술이 요구된다. 사용차종은 스바루의 인프렛사. 제한시간은 33초.

라이센스 A-8. A급 라이센스 취득시험

두번째의 헤어핀은 차를 완전히 정지시킨 뒤에 통과하도록 하자

스타트 지점에서 오른쪽으로 꺾어지는 코너를 지나서 고속주행 중 나오는 우회전 코너를 통과해야 한다. 속도가 빠른 상태에서 2개의 급격한 커브를 만난다는 것을 주의하자. 사용차종은 도요타의 스프라 RZ. 제한시간은 1분 8초.

라이센스 IA-1. 하이 스피드링 타임어택

이전에 보았던 시험과 유사한 것이므로 가볍게 통과할 수 있을 것이다

정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 TVR의 그리피스. 제한시간은 1분 7초

라이센스 IA-2. SS루트 5 타임어택

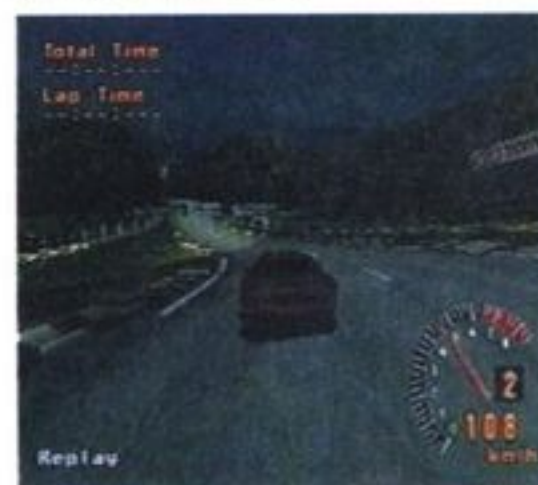
정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 크라이슬러의 닷지 바이퍼. 제한 시간은 1분 30초.

라이센스 IA-3. 그랜드 밸리 (GRAND VALLEY) 타임어택

A-8의 후기라고 보면 간단하다. 이것을 어떻게 넘기려고?

정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 TVR의 그리피스. 제한 시간은 2분 3초.

라이센스 IA-4. 디프 포레스트 (DEEP FOREST) 타임어택

정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 크라이슬러의 닷지 바이퍼. 제한 시간은 1분 23초.

코스에서 벗어나지 않아야 성공할 수 있다

라이센스 IA-5. 어텀 링 (AUTUMN RING) 타임어택

정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 TVR의 그리피스. 제한 시간은 1분 24초.

라이센스 IA-6. 트라이얼 마운틴 (TRIAL MOUNTAIN) 타임어택

정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 크라이슬러의 닷지 바이퍼. 제한 시간은 1분 33초.

코스아웃으로 인한 실격의 위험은 줄어들었지만 방심은 금물

라이센스 IA-7. SS루트 11 타임어택

정지상태에서 시작하여 1바퀴의 랩타임을 계산한다. 풀코스이기 때문에 모든 테크닉이 요구된다. 사용차량은 TVR의 그리피스. 제한 시간은 2분 11초.

라이센스 IA-8. IA급 라이센스 취득 시험

세부사항 불명

GT모드

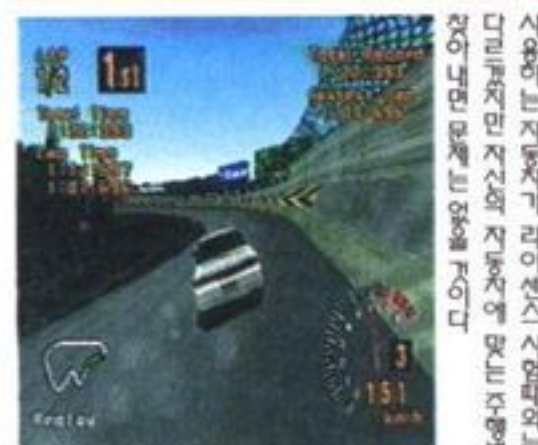
선데이컵(SUNDAY CUP)

참가자격: B급 라이센스 소유자로 차종제한은 없다. 그랜트리스모의 세계로 가기 위한 등용문! 우선은 이곳에서 실력을 쌓자.

어텀 링 미니 (AUTUMN RING-MINI)

첫 번째와 두 번째, 그리고 세 번째에서 오른쪽으로 선회하다가 코너가 급해지는 곳만 주의하면 대체로 무난하게 통과할 수 있다.

초기치고는 난이도가 높은 감이 있기는 하지만 라이센스를 딴 실력이라면 문제 없을 것이다

하이 스피드링(HIGH SPEEDRING)

사용하는 자동차가 라이센스 시험때와는 다르겠지만 자신의 자동차에 맞는 주행법을 찾아 내면 문제는 없을 것이다

B급 라이센스 취득 시험장이기도 한 곳이다. 이전의 기억을 살려 코너를 능숙하게 통과하도록 하자.

그랜드 밸리 이스트 (GRAND VALLEY EAST)

앞의 두 코스에서 계속 1등을 했었다면 이번에는 꼴찌로 들어와도 입상에는 지장이 없다

무엇하나 만만한 커브가 없다. 정확한 아웃-인-아웃을 수행하지 않으면 코스 바깥으로 밀려나 버리며 조작에 능숙하지 못하면 차가 바로 돌아 버린다. 그러나 이곳을 돌파하면 선데이컵(SUNDAY CUP)을 끝내게 되므로 힘을 내자.

클럽맨 컵 (CLUBMAN CUP)

참가자격: A급 라이센스가 필요하며 차종제한은 없다. 아마추어를 졸업했다면 바로 여기에 도전하자!

어텀 링 (AUTUMN RING)

이제 조금씩 난이도가 올라가기 시작한다. A급 라이센스를 수행할 때 몸에 익힌 지식들을 착실히 적용시켜 나가자.

서서히 차종에 따른 조작성의 차이를 느끼기 시작할 것이다

클럽맨 스테이지 R5 (CLUBMAN STAGE R5)

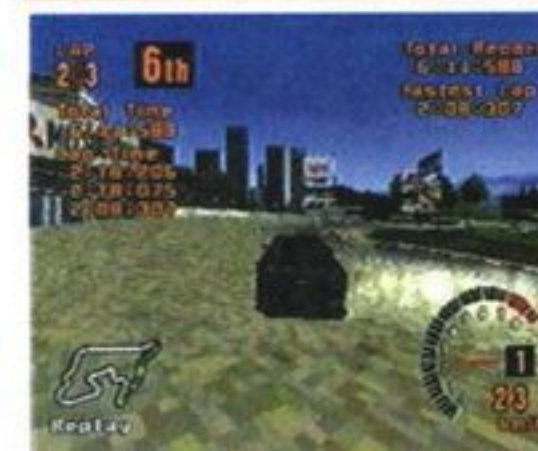
급커브가 갑자기 나타나는 스테이지로 코너링에 익숙해져 있다면 무섭지 않은 곳이다.

ㄱ자 커브에 대한 대비책을 잘 세워놓으면 만사 OK!

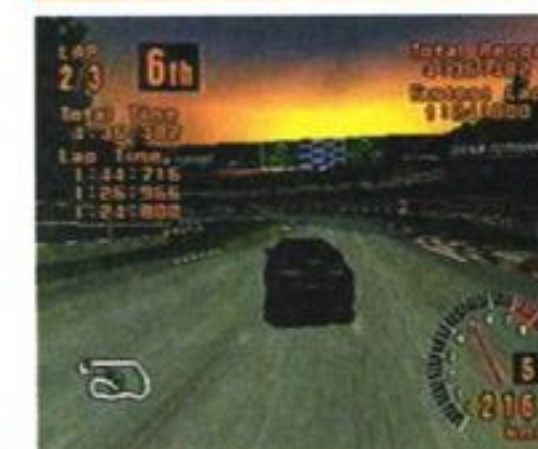
평균속도를 높여가면서 진행해야 뒤처지지 않으며 라이벌을 따돌릴 방법은 오로지 코너워크라는 것을 꼭 명심해두자.

그랜트리스모 컵 (GRAN TURISMO CUP)

참가자격: A급 라이센스 필요하며 차종제한은 없다. 강력한 튠업머신끼리 겨루어지는 상급자의 무대에 도전하라!

그랜드 밸리 스피드웨이 1 (GRAND VALLEY SPEEDWAY 1)

안되면 처음부터 다시! 기초가 충실해야 한다

재빠른 코너워크가 아니면 살아남을 수가 없다. 만약 손에 익히지 못했다면 A급 라이센스 코스를 다시 밟도록 하자.

딥 포레스트 (DEEP FOREST)

이 부분에서는 직선상태에서 올려 두었던 속력을 많이 줄이지 않고서는 정상적인 통과가 힘들다

자잘한 커브가 많은 코스로 코너워크의 미숙으로 바깥쪽에 밀리는 일이 없게 하자.

스페셜 스테이지 R5 (SPECIAL STAGE R5)

4번째 닛산 간판을 지나면서부터 급브레이크를 잡는다

클럽맨 스테이지 루트5와 비슷한 구석이 많지만 오리지널적인 부분도 있다. 오리지널 부분의 난이도는 높은 편이며 후반의 W자 코스는 아웃-인-인-인-아웃으로 통과하자.

트라이얼 마운틴 (TRIAL MOUNTAIN)

클럽맨 컵에 있는 것과 다른 점이 없으므로 생략하겠다.

평균속도를 높여가면서 코너워크가 확실하다면 성능차이가 있더라도 이길 가능성은 충분히 있다

※1. 노멀카는 튜닝 파트를 전혀 사용하지 않은 시판대로인 차를 가리킨다.
※2. 튠업카는 무언가의 튜닝파츠를 하나라도 붙이고 있는 차를 가리킨다.
※3. 레이싱카는 튜닝숍에서 "레이싱 모디파이"를 행한 차를 가리킨다

라이트 웨이트 스포츠 챌린지에 출전 가능한 차 종류

스타 레드	그란투어V	CR-X 델솔' 92	VXi
카롤러레빈	BZG	CR-X 델솔' 92	SiR
스프린다트레노	BZG	CR-X 델솔	VGi
AE86카롤러레빈	GT-APEX	CR-X 델솔	SIR
AE86스프린다트레노	GT-APEX	EG시빅 '93 Si-R	II
FTO' 94	GR	EG시빅 '93 페리오	Si- R
FTO' 94	GPX	CR-X EF-8	Si-R
FTO	GPX	유노스로드스타 '89	NORMAL
FTO	GP 버전 R	유노스로드스타 '90	V-SPECIAL
미라쥬	아스티 RX	유노스로드스타 '92	S-SPECIAL
미라쥬 '92	사이보그R	유노스로드스타	NORMAL
인데그라	SIR-G	유노스로드스타	V-SPECIAL
인데그라	Type-R	유노스로드스타	S-SPECIAL
EK시빅 페리오	Si II	데미오	GL-X
EK시빅	SiR-II	데미오	GL
EK시빅	Type R	데미오	LX G패키지

레이스 리스트

분 류	그랑프리 명칭	필요 라이센스	난이도	노멀카	튠업카	레이싱카	기타 제한
스포트레이스	스포트 레이스 합계 5번	없음	초급	0	0	0	-
GT 리그	선데이 컵	B	초급	0	0	0	-
	클럽맨 컵	A	중급	0	0	0	-
	그렌트리스모 컵	A	중급	0	0	0	-
	그렌트리스모 월드 컵	A	상급	0	0	0	-
스페셜 이벤트	FF챌린지	B	중급	0	0	0	FF머신만
	FR챌린지	B	중급	0	0	0	FR머신만
	MR챌린지	B	중급	0	0	0	MR머신만
	4WD챌린지	B	중급	0	0	0	4WD머신만
	라이트 웨이트 스포츠 챌린지	B	중급	0	0	0	아래표를 참조
	英日 스포츠카 선수권	A	상급	0	0	0	일본, 영국차만
	美日 스포츠카 선수권	A	상급	0	0	0	일본, 미국차만
	美英 스포츠카 선수권	A	상급	0	0	0	미국, 영국차만
	메가 스피드컵	A	상급	0	0	0	-
	노멀 카 세계대회	A	최상급	0	X	X	-
	튠업 카 세계대회	A	최상급	0	0	X	-
	그렌드 밸리 300킬로 내구 레이스	A	최상급	0	0	0	-
	S.S 루트 11 올 나이트 내구 레이스	A	최상급	0	0	0	
	S.S 루트 11 올 나이트 내구 레이스	II IA	최상급	0	0	X	-

분석후기

정우열(나우누리 게임기 동아리 정회원)

이 게임이 나오기 전 체험판을 플레이한 경험이 있었다. 그 당시 지적됐었던 문제점들이 전부 해결되었으며 카매니아라도 만족할 차종과 코스의 다양함, 듀얼쇼크를 사용했을 때의 세세한 진동과 레이지를 능가하는 그래픽을 가지고 있었던 것에 놀랐다. 다만 아쉬운 점이라면 라이벌차나 벽에 부딪쳤을 때 그 느낌이 아날로그 패드를 사용하지 않는 때에는 거의 오지 않는다는 것이다. 시간상 많은 코스를 공략하지는 못했지만 실력 있는 유저라면 이미 돌파했으리라 믿어 의심치 않으며 그 대신 라이센스공략과 차종리스트, 레이스리스트를 중점적으로 실어놓았으므로 그쪽을 주로 참조하여 게임을 진행하기 바란다.

이젠 헤매지 말자!

쵸코보의 이상한 던전

SFC 시절, 많은 팬들의 사랑을 받았던 톨네코의 대모험, 풍래의 시렌으로 대표되는 이상한 던전 시리즈가 PS 최강의 RPG 메이커인 스퀘어의 인기 캐릭터 쵸코보를 주인공으로 내세워 PS에 등장했다. 이상한 던전 시리즈의 여러 단점들을 보완하고 스퀘어 특유의 화려한 그래픽으로 파워업한 쵸코보의 이상한 던전을 함께 탐험해 보도록 하자.

■제작사:스퀘어

■장르:RPG

■발매일:12월 23일

■발매가:6800 엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★★
연출	★★★
사운드	★★★★
소장가치	★★★

게임의 기본 지식편

이 게임의 특징

이 게임의 특징은 우선 '이상한 던전' 시리즈 답게 던전에 들어갔다가 한 번 나오게 되면 다시 들어갔을 때 던전의 형태가 완전히 변화하게 된다는 점이다. 따라서 던전에 들어가서 '이쪽으로 가면 뭐가 나왔지…' 하는 식으로 기억을 하거나 메모해놓는 것은 전혀 소용이 없다. 다소 어렵다고 느낄 수도 있겠지만 플레이할 때마다 새로운 탐험을 하는 것같은 긴장감을 얻을 수 있을 것이다.

또 다른 특징은 내려가는 계단은 있지만 올라가는 계단은 없다는 사실이다. 다시 말해서 1층에서 2층으로 갈 수는 있지만 2층에서 다시 1층으로 올라올 수는 없다는 이야기다. 이 게임에서는 한층, 한층 내려갈 때마다 점점 난이도가 높아지므로 내려가는 계단을 발견하면 우선 자신의 레벨은 어느 정도인지, 자신이 현재 있는 던전에 있는 아이템은 전부 얻어 놓았는지를 확인할 필요가 있다.

마지막으로 지난 '이상한 던전' 시리즈에서는 던전이 한 번 나오게 되면 다시 던전에 들어갔을 때 레벨을 1부터 새로 시작해야 했지만 이번 시리즈에서는 레벨에는 변화가 없도록 수정되었다. 그 결과 좀더 RPG 성이 짙은 분위기로 변하였다.

전투 시스템

던전에서 아이템을 찾아 돌아다니다 보면 던전 내에 있는 몬스터와 만나게 되고 결국 전투가 벌어지게 된다.

1) TATB 전투 시스템이란….

TATB(턴제 ATB) 시스템은 그동안 FF 시리즈 등에서 보아 왔던 ATB 시스템과 거의 비슷하다. 즉 던전 내를 돌아 다니는 적들이 쵸코보의 근처로 와서 쵸코보의 존재를 인식하면 즉시 공격을 시작한다. ATB 시스템이기 때문에 쵸코보를 조작하지 않고 가만히 있다가는 몬스터에게 일방적으로 공격당하기 쉽상이다. 따라서 언제나 긴장을 풀지 말 것을 당부한다. 그런데 TATB 시스템이 ATB시

기본 조작 방법

시시각각 구조가 변하는 이상한 던전을 당황하지 않고 잘 탐험하기 위해서는 능숙한 조작능력이 필수적이다. 따라서 여기서는 게임의 주인공이 되는 쵸코보를 조작하는 기본적인 조작방법에 대해서 설명하도록 하겠다.

① 방향키 조작
쵸코보의 이동을 하게 된다. 이 게임에서는 상하좌우를 비롯하여 총 8가지 방향으로 조작이 가능하다.

② 방향키 + X버튼 (대쉬)
방향키와 X버튼을 함께 누르게 되면 쵸코보가 빠르게 이동하게 된다. 하지만 방심한 채로 빠르게 이동하기만 하다가는 던전에 숨겨진 함정에 빠지기 쉬우므로 주의하도록 하자.

③ 방향키 + □버튼 (방향 전환)
방향키와 □버튼을 함께 누르면 쵸코보가 위치는 제자리에서 이동하지 않은 채 방향만을 전환하게 된다. 함정 근처에서 사용하면 유용하다.

④ ○버튼 (공격/결정)
○버튼은 이 게임에서 가장 자주 사용하게 될 버튼이다. 뭔가를 결정할 때 OK는 ○버튼을 이용하도록 하자. 또한 전투시에는 ○버튼을 누르고 있으면 ATB 막대가 채워지게 되며 막대가 꽉 채워지면 자동적으로 공격하게 된다. 대화시에도 ○버튼을 사용한다.

⑤ △ 버튼 (메뉴)
아이템을 사용하거나 상태를 살펴볼 때에는 △버튼을 이용하여 메뉴를 열게 된다.

⑥ L1 버튼 (돌 차기)
이 게임내에는 돌(石)이란 종류의 아이템이 있다. 이는 발톱같은 일반 무장과 별도로 장비할 수 있으며 떨어져 있는 적에게 원거리 공격을 할 수 있다. 이러한 돌 종류에 속하는 아이템을 사용할 때는 가볍게 L1 버튼을 누르기만 하면 된다. 만일 돌 종류의 아이템 중, 장비가 불가능한 아이템이 있다면 메뉴에 있는 'ける(케루:차다)'라는 메뉴를 이용하도록 하자.

⑦ R1 버튼 (바닥 조사)
R1 버튼을 누르면 눈앞을 발톱으로 긁는 듯한 행동을 취하면서 바닥을 조사하게 된다. 만일 그부분에 함정이 있었다면 사전에 발견할 수도 있으므로 아이템 주변과 같이 함정이 있기 쉬운 장소에서는 자주 사용해 보도록 하자.

스템과 다른 것은 ATB 막대가 꽉차지 않더라도 공격이 가능하다는 점이다. 즉, 민첩한 정도 등에 따라 자신의 ATB 막대가 채워지는 속도는 다르지만 비록 막대가 꽉 차지 않더라도 공격할 수 있다는 이야기다. 물론 막대가 많이 채워져 있을 수록 공격력은 강하다.

사진에 보이는 막대가 바로 ATB 막대

2 공격할 때는 방향 지정에 유의!

책이나 마석을 이용한 특수 공격시에는 관계없지만 일반적인 공격을 하는 경우에는 공격시에 정확히 목표로 하고 있는 몬스터를 향해 방향지정을 하도록 하자. 만일 아무도 없는 방향을 지정하게 되면 그냥 허공을 공격하게 된다.

3 행동 패턴은 총 4가지!

전투시 쵸코보의 행동패턴은 크게 4가지로 나눌 수 있다. (물론 적도 마찬가지이다.) 일반적인 공격(발톱을 이용한…), 특수 공격(책이나 마석을 이용한 강력 공격), 차기 공격(돌 등을 차서 원거리의 적을 공격), 아이템 사용이 그것이다.

통상공격

특수공격

차기 공격

아이템 사용

① 통상 공격

발톱 등을 사용한 일반적인 공격이다. ATB 막대가 꽉 찬 후 공격을 하면 최대의 위력으로 공격할 수 있고 운이 좋으면 회심의 일격으로 2배의 피해를 줄 수도 있다. 무기가 되는 발톱 중에는 여러가지 특수 능력이 있는 것도 있으니 그런 점도 신경을 쓰도록 하자. 또한 적의 HP가 얼마 남지 않은 상황에서는 막대가 꽉 차지 않았어도 재빨리 공격하는 것이 유리할 수도 있으니 그때그때 상황판단 능력이 요구된다.

② 특수 공격

특수 공격이란 쉽게 말해서 '마법' 공격이다. 이 게임에서는 이러한 특수 공격을 위해 이용되는 아이템이 3가지 있는데 그것들은 바로 '책(本)', '마석(魔石)', '구슬(珠)'이다.

■ 책(本)

전부 7가지의 효과가 있으며 사용할 때마다 위력이 점점 강해지다. 특징이라면 넓은 공격영역을 들 수 있는데 쵸코보를 중심으로 반경 3칸내의 적에게 공격할 수 있다. 또한 적이 2마리 이상인 경우 R1 버튼을 이용하여 전원공격을 할 수도 있다.

■ 마석(魔石)

소환수를 불러 적 전체에게 공격을 입힐 수 있는 아이템이다. FF 시리즈에 나오는 각종 소환수들이 귀엽게 표현된 것도 볼거리이다.

■ 구슬(珠)

이 아이템은 책과 같이 성장시킬 수 있는 것은 아니지만 1개, 1개가 마석 정도의 파괴력을 지니고 있다. 사용 방법은 ATB 막대가 채워지면 몰과 같이 차버린다는 식이다. 빗나가는 경우도 있으니 주의하도록 하자.

③ 차기 (蹴る)

메뉴에 있는 차다(蹴る)를 사용하면 기본적으로 어떤 아이템이라도 찰 수 있다. 하지만 여기서 말하는 '차기'란 돌 종류의 아이템을 장비한 후 L1 버튼을 눌러 공격하는 것을 말한다. 최고 3칸거리까지 공격 가능하므로 접근전이 어려운 적과의 전투시에 사용하면 유용하다.

④ 아이템 (アイテム)

여러가지 아이템을 이용하는 통상 메뉴와 비슷하며 해악(ダメージ薬), 폭발약(爆發薬)과 같은 아이템을 이용하여 적에게 피해를 입힐 수 있다.

4 속성(屬性)과 타입(タイプ)

이 게임에서는 속성이란 것과 타입이란 것이 존재한다. 특히 속성은 전투시에 매우 큰 영향력을 가지며 속성을 잘만 이용하면 일반적인 경우보다 2배에 가까운 데미지를 입힐 수 있다.

① 속성

속성은 간단히 말해 상성을 뜻한다. 이 게임내에서는 불(火), 얼음(氷), 번개(雷), 바람(風)의 4가지 속성이 존재하며 불과 얼음, 번개와 바람이 각각 상반되는 속성이다. 속성이 관련된 부분은 발톱과 안장, 책과 마석, 몬스터이다. 따라서 몬스터와 전투를 벌이게 될 때는 그 몬스터와 속성에 상반되는 무기를 사용하면 유리할 것이다.

② 타입

몬스터에게는 속성도 있지만 또한 타입이란 것이 설정되어 있다. 이는 그 몬스터의 특징을 뜻하는 것으로 예를 들면 '기계 타입', '공중 부유 타입'과 같은 식이다. '기계 타입'의 몬스터에게는 아무래도 번개속성의 공격이 위력적일 것이고 '공중 부유 타입'의 적에게는 지진과 같은 것을 일으켜도 피해를 입힐 수 없을 것이다. 이런 점들도 전투시에 반드시 고려해야 할 것이다.

상태화면 (ステータス)

여기서 소개하는 것은 △ 버튼을 눌렀을 때 나오는 메인 화면이다. 이

불 얼음의 속성에 대해 효과가 높다. 자신이 불의 속성이라면 얼음속성의 공격에 약해지게 된다. '화이어', '플레임'과 같은 이름이 붙어 있는 것들이 불의 속성에 속한다.

얼음 불의 속성에 대해 효과가 높다. 자신이 얼음의 속성이라면 불의 속성에 약해지게 된다. '브리자드', '아이스'와 같은 이름이 붙어 있는 것들이 얼음의 속성에 속한다.

번개 바람의 속성에 대해 효과가 높다. 자신이 번개의 속성이라면 바람의 속성에 약해지게 된다. '선더'와 같은 이름이 붙어 있는 것들이 번개의 속성에 속한다.

바람 번개의 속성에 대해 효과가 높다. 자신이 바람의 속성이라면 번개의 속성에 약해지게 된다. '에어로', '윈드'와 같은 이름이 붙어 있는 것들이 번개의 속성에 속한다.

이것이 바로 상태화면

화면 내에서 쵸코보와 관련된 대부분의 정보를 얻을 수 있으니 수시로 확인해 보도록 하자.

1 현재의 층수

지금 쵸코보가 있는 층이 몇층인지를 나타낸다. 간혹 ???로 표시되는 층으로 가게 되는 경우도 있는데 이 경우 진귀한 아이템이 있는 장소일 가능성이 높다. 층수가 내려갈수록 적들이 강해지므로 그 점에도 주의하도록 하자.

2 레벨(レベル)

쵸코보의 레벨을 표시해 준다. 경험치를 얻음에 따라 올라가게 되며 던전 내의 어떤 장치나 아이템을 이용하여 올릴 수도 있다. 단지 HP가 0이 되면 레벨이 한단계 떨어지게 된다.

3 HP

체력이라 할 수 있는 HP를 표시한다. 사선 왼쪽이 현재의 HP, 오른쪽이 최대 HP이다. HP가 0이 되면 쵸코보는 기절하게 되어 자동적으로 동굴 입구로 돌아가게 되며 레벨이 한단계 떨어지고 장비한 것 외의 아이템은 사라지게 된다.

4 건강함(元氣)

건강한 경우에는 10걸음 마다 HP가 1씩 회복된다. 대신 걸어 다니는 동안 건강함이 점점 줄어들어 0%가 되면 역으로 HP가 감소하게 된다. 열매나 약 등으로 회복가능하다.

5 이름

쵸코보의 이름. 게임 스타트시의 초기 설정시의 이름은 푸레(プーレ)지만 플레이어가 원하는 이름을 정할 수 있다. 일단 정하게 되면 고칠 수 없으니 신중하게 생각하여 정하도록 하자.

6 경험치

다음 레벨이 오를 때까지 필요한 경험치를 표시한다. 경험치는 몬스터를 물리칠 때마다 얻을 수 있다.

7 최고기록 층수

과거에 가장 깊이 들어갔던 것이 몇층인지를 표시한다. 이를 통해 다음에는 더 깊이 내려가 보겠다는 목적의식을 가질 수 있다.

8 소지금액

쵸코보가 얼마를 가지고 있는지 알 수 있다. 길(ギル)은 이 게임속에서 사용되는 화폐단위다. 돈은 던전 내에서 줍거나 아이템을 팔아 얻을 수 있다.

9 장비품목

현재 장비하고 있는 아이템을 표시한다. 위로부터 발톱(ツメ), 안장(クラ), 목걸이(首輪)의 순서이다. 노란색 표시는 정체불명의 아이템을 의미하고 녹색은 합성결과로 만들어진 아이템을 뜻한다.

10 ATB 막대

현재 장비하고 있는 무기의 ATB 막대의 최대치를 표시한다. 길수록 채워지는데 까지 시간이 오래걸린다. 장비품목을 정할 때는 공격력, 방어력만을 볼 것이 아니라 ATB막대의 길이도 보도록 하자.

11 종합능력

쵸코보의 각 능력을 숫자로 표시하고 있다. 공격력, 방어력은 각각 쵸코보의 공격능력, 방어능력을 의미하며 특방어(特防禦)는 특수공격에 대한 방어능력을 의미한다.

상태이상과 그에 대한 대응법

함정에 걸리거나 위험한 약을 먹거나 하면 쵸코보가 상태이상을 겪게 될 수 있다. 이러한 상태이상을 겪게 되면 즉각 그에 맞는 대응방법을 사용하여 정상상태로 되돌릴 필요가 있다.

① 혼란(混亂)

원하는 방향으로 걷지 않게 되고 공격실수도 잦아진다. 시간이 흐르면 자연스레 회복되므로 웬만하면 움직이지 않도록 하자.

② 독(毒)

독에 중독된 경우를 뜻한다. 걸어다녀도 HP가 회복되지 않으며 공격 미스가 잦아진다. 시간이 지나면 회복되긴 하지만 해독약(解毒藥)을 사용하면 즉시 회복된다.

③ 잠듦(眠り)

그 자리에서 일정시간 잠들어 움직일 수 없게된다. 일어날 때까지는 아무것도 할 수 없다. 몬스터에게 공격받았을 경우 깨어날 때도 있다.

④ 침묵(沈默)

책을 읽을 수 없게 된다. 시간이 지나면 회복되므로 회복될 때까지 기다리거나 통상 공격만으로 싸워나가자.

⑤ 토드(トード)

개구리로 변화하며 공격시의 데미지가 1이 된다. 시간이 흐르면 회복되며 토드카드(トードカード)를 이용하여 회복할 수도 있다. 개구리로 변화하게 되면 수로를 건너갈 수 있는 특징을 지니고 있다.

⑥ 미니멈(ミニマム)

작아져서 공격 데미지가 1이 되어버린다. 시간이 흐르면 회복되며 미니멈카드(ミニマムカード)를 이용하여 회복할 수도 있다.

메인 윈도 설명

●△버튼을 눌렀을 때 화면 가운데에는 4개의 명령이 있는 작은 윈도가 뜨게 된다. 이번에는 이 윈도에 있는 4가지 명령에 대해 살펴보자.

화면에 보이는 창이 메인 윈도우

1 아이템(アイテム)

맨 위에 있는 명령은 아이템. 이 항목을 고르면 아이템 리스트가 표시되며 사용할 아이템을 선택하게 된다. 아이템을 선택하여 '차다(ける)'를 이용하여 적을 향해 공격할 수도 있고 '장비(裝備)'를 사용하여 장비품을 장비할 수도 있다. 또한 합성을 통하여 플레이어가 만들어낸 아이템에는 '이름(名前)'라는 항목이 추가되어 스스로 이름을 지을 수 있다.

2 발밑(あしもと)

이 명령이 효과를 발휘하는 것은 더 이상 아이템을 가질 수 없게 되었을 때이다. 이 상황에서 바닥에 있는 아이템에 '조사하다(しらべる)' 명령

을 사용하면 현재 가지고 있는 아이템과 교환하거나 바닥에 놓인채로 아이템을 사용할 수 있다.

3 설정(設定)

이 명령어를 고르면 지도의 표시, 지도의 크기, ATB 막대의 표시, 윈도우 컬러 등을 플레이어가 설정할 수 있다.

4 독해레벨(讀解LV)

이 명령어를 이용하여 쵸코보가 가지고 있는 책을 얼마나 잘 읽는지, 즉 그 책의 위력을 살펴볼 수 있다. 책의 레벨은 책을 읽어 경험치를 얻음으로써 올라가게 된다.

잠깐!

앞서 말했 듯이 이 게임에서는 내려가는 계단은 존재하지만 올라가는 계단은 존재하지 않는다. 따라서 다시 지상으로 돌아가고 싶다면 특정한 조건이 필요하다.

1 텔레포테이션 카드(テレポカード) 사용

기본적으로는 이것이 유일한 귀환 방법이다. 다시 말하면 이 카드를 발견하지 못하면 무사히 귀환할 방법은 없다고 할 수 있다. 따라서 이 게임에서는 그 어떤 아이템보다도 텔레포테이션 카드가 중요하다고 할 수 있다.

2 보스를 물리친다

만일 텔레포테이션 카드를 발견하지 못했다면 방법은 한가지. 던전의 밑으로, 밑으로 내려가 보스를 물리치는 것이다. 하지만 보스를 물리칠 능력이 있는데 굳이 마을로 돌아갈 생각을 할 이유가 있을까?

3 기절한다

이래도저래도 안되면 방법은 없다. 그냥 HP가 0이 되더라도 기절하는 수밖에. 다만 아이템은 장비중인 것 외에 모두 사라지고 레벨 역시 한단계 떨어지게 된다.

여기서 기절 이외의 방법으로 귀환한 경우에는 동굴 입구의 신비한 빛에

잠깐!

잠깐! 이 게임에서 세이브 방법은 2가지 있다. 한가지는 마을에 있는 자신의 집 침대에서 이고 또 한 가지는 던전 내에서 계단을 내려가기 직전이다. 데이터 관리를 잘하는 것도 RPG를 잘 진행하는 요령의 하나이다.

계단에서 세이브

집에서 휴식과 함께 세이브

들어가 층수를 선택하여 모험을 재개할 수 있다.

던전 내에 존재하는 여러가지 장치들

던전 내에는 여러가지 아이템, 무서운 몬스터들이 존재한다. 그리고 이외에도 여러가지 장치들이 존재한다. 이 장치들은 쵸코보에게 해를 주는 것, 득을 주는 것, 눈에 보이는 것, 눈에 보이지 않도록 감추어진 것 등 여러가지로 나뉘어진다. 여기서는 그 장치들을 종류별로 나누어 살펴보도록 하겠다. 또한 여기서 소개하는 장치들 외에도 여러가지 장치들이 있다는 것을 미리 밝혀둔다.

1 마법진(魔法陣)

마법진에는 크게 육망성과 오망성, 두가지가 있다. 육망성은 6개의 삼각형이 포함되어 있는 별 모양을 뜻하고 5망성은 5개의 별 모양이 포함되어 있는 별 모양을 말한다. 6망성은 쵸코보가 이를 밟았을 경우 HP회복, 건강 회복, 레벨업, 잠듬, 침묵, 토드 이 6가지의 효과중 어느 한가지를 나타낸다. 좋은 것 3가지, 나쁜 것 3가지로 특히 레벨업은 쵸코보의 레벨이 높고 낮음에 관계없이 무조건 레벨을 한단계 올려주므로 매우 기대되는 효과이다. 나쁜 효과 3가지도 시간이 흐르면 저절로 회복되는 것들이므로 마법진은 그 층의 몬스터를 모두 물리친 후 밟아보는 것이 유리할 듯하다. 5망성을 밟게 되면 가지고 있는 모든 정체불명 아이템을 식별해 준다. 그리고 그 외에도 어떤 효과가 있을지도…

육망성

오망성

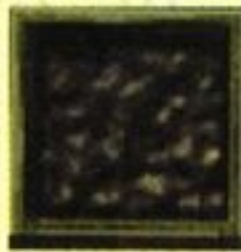
2 바닥의 장치

●바닥의 장치는 모두 보이지 않는다.

① 바늘 바닥

바닥의 침에 의해 쵸코보가 데미지를 입는다.

② 진흙탕

점점 건강이 나빠지게 된다. 다만 움직이지 않으면 건강이 나빠지지 않으므로 적이 주변에 있다면 우선 적을 물리친 후 침착하게 빠져 나오자.

③ 독바닥

이 장치를 밟으면 일정시간 중독되게 된다.

④ 밑빠진 바닥

밟는 순간 아래층으로 떨어져 버리게 해놓은 장치. 하지만 보통 50%의 확률로 작동한다. 하지만 한 번 밟아서 작동하지 않았다면 두 번째에는 반드시 작동한다. 적들에게 포위된 경우에는 유용하게 탈출구로 이용할 수도 있을 듯…

3 바닥의 스위치

① 아이템 소멸

현재 위치하고 있는 층에 존재하는 아이템들이 모두 사라져버린다.

② 지도를 잊는다

갑자기 지도를 잊게 되어 그동안 지나오면서 기억해 놓은 작은 지도가 사라져 버린다. 즉, 그 층에 처음 내려온 순간의 기억으로 돌아가는 것이다.

③ 수면

일정시간 잠들게 된다.

4 벽, 책장 등의 장치

① 벽 스위치

벽에 장치되어 있는 스위치. 방바닥이 부서져 버리는 등의 효과를 가져온다.

② 책장

책장에 공격에 사용할 수 있는 책이 꽂혀 있다면 그 책을 얻을 수 있다. 책장에 부딛치면 자동적으로 조사하게 된다.

③ 약선반

책장과 마찬가지이며 그 대상이 책에서 약으로 바뀐 경우이다.

④ 그림

벽에 붙어 있는 그림에 부딪쳐 보면 그림이 떨어지고 뒤에 아이템이 숨겨진 경우가 있다. 하지만 그림에 폭탄이 설치되어 있는 경우도…

5 마법에 필요한 장치

① 횃불(たいまつ)

어두운 던전을 밝혀준다. 이 횃불을 켜는데는 불이나 번개가 필요하고 끄는데는 얼음이나

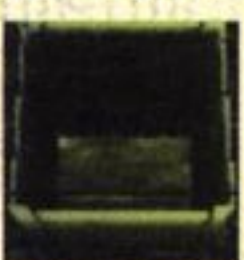
바람이 필요하다.

② 발전기

이 장치가 있는 층은 처음부터 캄캄하게 되어있다. 이 경우 발전기에 번개를 이용하여 전기를 흐르게하면 단숨에 층 전체가 밝아진다. 그리고 이와 동시에 숨겨진 장치가 모두 눈에 보이게 된다.

6 아이템을 변화시키는 장치

① 리사이클 박스(リサイクルボックス)

아이템을 2가지 넣게되면 넣은 물건과는 전혀 관계없는 새로운 아이템이 되어 나타나는 신비한 상자. 귀중품을 넣어도 쓸모없는 것이 나올 수도 있고 쓸모없는 것을 넣었는데 귀중한 아이템이 나올 때도 있다.

② 아궁이 (かまど)

발톱(ツメ)끼리 또는 안장(クロ)끼리 합성하여 위력을 높일 수가 있다. 먼저 넣는 아이템이 기본 아이템이 되고 2번째로 넣으는 아이템이 플러스 수치 아이템이 된다. 다만 완성시키기 위해서는 불이나 번개를 이용할 필요가 있다. 이를 이용하여 합성한 아이템은 이후 녹색으로 표시되며 나름대로의 이름을 지어 줄 수 있다.

잠깐!

합성의 포인트

1> 합성실에서도 합성을 할 수 있지만 그를 위해서는 돈이 필요하다. 물론 아궁이를 이용할 때는 마법이 필요하며 아궁이에 불을 지필 수 있는 마법은 화이어(ファイア), 선더(サンダー), 샤인(シャイン)의 3가지이다.

2> 속성이 있는 아이템을 합성하는 경우 먼저 넣은 아이템의 속성만이 남는다.

3> 모험이 진행되면 열매(タネ)도 합성 가능하게된다.

7 샘물

던전 내에는 샘이 있어서 만일 빈 병(空のボトル)이 있다면 물을 병에 담을 수 있다. 이 때 병에 물을 담으면 그것은 어떤 약으로 변하게 되며 같은 샘에서 물을 펐다하더라도 그 종류는 랜덤하게 변하게 된다. 또한 한 샘에서 여러번 물을 퍼담게 되면 샘이 메마르게 된다. 이때 용수카드(わき水のカード)가 있다면 샘에 이 카드를 사용하여 다시 샘에 물이 생기도록 할 수 있다.

8 보물상자

던전내에 있는 보물상자라면 누구라도 열고 싶어하게 될 것이다. 하지만 이 게임내에서는 보물상자에 진귀한 아이템만 들어있는 것이 아니다. 절반가량의 확률로 쵸코보에게 피해를 주는 장치가 되어있기도 한데…

① 상자

일반적인 보물 상자로 그 안에는 그냥 땅에 떨어져 있는 아이템보다 한층 값진 아이템이 들어있을 확률이 높다.

② 연기

상자를 여는 순간 연기가 솟아나와 일정시간 동안 공격력이 반감된다. 이 경우 상자에는 아이템도 함께 들어있다.

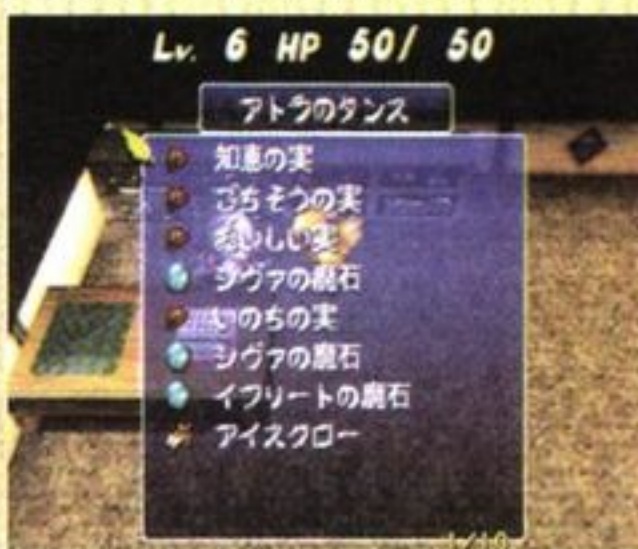
③ 폭발

상자를 여는 순간 '꽝!'하고 폭발. 당연히 아이템은 얻을 수 없다.

④ 봉인된 상자

책을 이용해야만 열 수 있다. 열 수 있는 확률은 50% 정도로 만일 잘못되면 폭발한다. 만일 아이템을 더 이상 얻을 수 없는 상황에서 상자를 열었다면 100% 폭발하므로 주의하도록 하자.

아이템의 보관

이 게임의 가장 기본이 되는 목적은 던전 내에 흩어져있는 여러가지 아이템, 그중에서도 희귀한 아이템들(レアアイテム:rare item)을 모아서 마을로 돌아오는 것이다. 만일 던전에서 아무리 많은 아이템을 모았다하더라도 HP가 0이 되어 기절하게 되면 장비하고 있는 것 외에는 모두 사라지게 되므로 어느정도 아이템이 모여있고 HP가 모자르다 싶으면 텔레포테이션 카드(テレポカード)를 이용하여 마을로 돌아오도록 하자. 이렇게 모아온 아이템은 기본적으로 친구 모글리, 아트라(アタラ)가 보관해 준다. 하지만 아틀라가 보관해줄 수 있는 아이템의 개수는 10개로 그 이상이 되면 창고지기인 뚱보쵸코보 우이즈(ウイズ)에게서 창고를 빌려 아이템을 보관하도록 하자. 창고를 빌리기 위해서는 돈이 필요하며 1개의 창고를 빌리는데는 2000길이 필요하다. 또한 1개의 창고에는 10개까지의 아이템을 보관할 수 있다.

이것이 아트라에게 물건을 맡기는 화면

우이즈에게 창고를 빌리자

잠깐!

개구리가 되었을 때

던전 내의 장치에 의해 개구리(カエル)가 되었을 때 억울해하는 플레이어가 많을 것이다. 하지만 이 게임에서는 개구리가 무조건 단점만을 가지고 있는 것은 아니다. 던전 내에 있는 쵸코보가 건너지 못하는 길, 즉 수로같은 곳은 개구리로 변해야만 지나갈 수 있다. 필요에 따라서는 토드카드(トードカード)를 이용하여 인위적으로 개구리로 변신할 수도 있다. 또한 개구리가 된 상태에서 공격력은 급격히 감소하지만 책을 이용한 마법 공격은 그대로이므로 전투시에는 마법을 적극적으로 활용하도록하자.

아이템, 마석 등에 대한 소개

이 게임의 기본 목적이 던전에서 여러 가지 아이템을 모으는 것인 만큼 게임내에는 수많은 아이템이 등장한다. 하지만 여기서는 던전을 탐험하기 위해 가장 기본적으로 필요한 쵸코보의 무장, 마법의 책, 마석, 구슬, 기본 아이템에 대해 소개하도록 하겠다.

1 발톱 (ツメ)

몬스터와의 대결에서 특유의 발차기로 맞서는 쵸코보. 이러한 쵸코보에게 있어서 발차기의 위력을 더해주는 발톱은 반드시 필요한 무장이다. 발톱에는 가벼운 것, 무거운 것, 특수한 효과를 지닌 것 등이 있다. 처음에는 던전 내에서 밖에 얻을 수가 없지만 마을이 발전해 나감에 따라 상점에서 살 수도 있고 합성을 통해 만들어낼 수도 있다.

이름	공격력	효과
가죽 발톱(皮のツメ)	3	가죽으로 만들어진 보토의 발톱. 위력은 최저
나무 발톱(木のツメ)	6	모험 초기에 자주 발견된다. 나무 재질의 발톱
쇠 발톱(鐵のツメ)	9	철로 만들어진 가벼운 발톱
강철발톱(はがねのツメ)	14	강철로 만들어진 강력한 발톱
미스릴 크로(ミスリルクロー)	30	미스릴로 만들어진 아름다운 발톱
왕자의 발톱(王者のツメ)	50	왕자의 품격을 지녔다고 일컬어지는 강력한 발톱
플레임 크로 (フレイムクロー)	14	불의 속성을 지녀 얼음의 속성에 강하다.
아이스 크로(アイスクロー)	14	얼음의 속성을 지녀 불의 속성에 강하다.
선더 크로 (サンダークロー)	14	번개의 속성을 지녀 바람의 속성에 강하다.
윈드 크로 (ウインドクロー)	14	바람의 속성을 지녀 번개의 속성에 강하다.
크리스탈 크로 (クリスタルクロー)	65	가벼운 수정으로 만들어 졌다. 굴지의 공격력을 자랑
드래곤 킬러 (ドラゴンキラー)	15	용 타입의 몬스터에게 강하다.
자이언트 킬러 (ジャイアントキラー)	15	거인 타입의 몬스터에게 강하다.
언데드 킬러 (アンデットキラー)	15	언데드 타입의 몬스터에게 강하다.
포이즌 킬러 (ポイズンキラー)	15	독 타입의 몬스터에게 강하다.
가벼운 발톱 (輕いツメ)	11	ATB 막대가 짧아 막대가 빨리 채워진다.
부동의 발톱 (不動のツメ)	30	공격후에 움직이지 않는다면 다음공격시에 ATB 막대가 절반이 된다.
크리티컬크로 (クリテイカルクロー)	18	크리티컬 히트의 확률이 높아진다.
양날 발톱 (もろはのツメ)	30	공격했을 때 자신도 피해를 입는다.
치료의 발톱 (いやしのツメ)	2	공격했을 때 자신의 HP 가 회복되는 경우가 있다.
잠듦의 발톱 (眠りのツメ)	15	ATB 막대가 꽉찬 상태에서 공격하면 적이 잠들 때가 있다.
혼란의 발톱 (混亂のツメ)	15	ATB 막대가 꽉찬 상태에서 공격하면 적이 혼란에 빠질 때가 있다.
독 발톱 (毒のツメ)	15	ATB 막대가 꽉찬 상태에서 공격하면 적이 중독 될 때가 있다.

2 안장 (クラ)

몬스터로부터의 공격당할 때의 데미지를 감소시켜주는 방어구.

이름	공격력	효과
가죽 안장(皮のクラ)	3	가장 기본이 되는 방어구.
나무 안장(木のクラ)	6	나무로 만들어진 안장. 비교적 자주 발견된다.
쇠 안장 (鐵のクラ)	9	철제 안장 답게 어느정도의 방어력은 있다.
강철 안장 (はがねのクラ)	14	강철로 만들어진 견고한 안장
미스릴 메일(ミスリルメイル)	26	미스릴 제의 양질의 방어구
왕자의 안장(王者のクラ)	36	이름에 부끄럽지 않은 높은 방어력을 자랑한다.
화염의 안장(炎のクラ)	14	불속성에 강한 내구성을 갖는다.
얼음의 안장(氷のクラ)	14	얼음속성에 강한 내구성을 갖는다.
번개의 안장(雷のクラ)	14	번개속성에 강한 내구성을 갖는다.
바람의 안장(風のクラ)	14	바람속성에 강한 내구성을 갖는다.
크리스탈 메일 (クリスタルメイル)	52	수정으로 만들어진 안장. 대단히 방어력이 높다.
거북 껍질 (龜のコウラ)	10	웬만한 안장보다 강한 방어력을 지닌 거북 껍질
라이트 메일(ライトメイル)	24	가볍기 때문에 건강도가 잘 떨어지지 않는다.
혼란피함의 안장 (混亂よけのクラ)	14	혼란 상태를 높은 확률로 회피시켜준다.
독 피함의 안장(毒よけのクラ)	14	중독 상태를 높은 확률로 회피시켜준다.
잠 피함의 안장 (眠りよけのクラ)	14	잠듦 상태를 높은 확률로 회피시켜준다.

3 목걸이 (首輪)

발톱, 안장과 함께 쵸코보의 또하나의 장비품이 목걸이이다. 공격력과 방어력에는 별로 영향을 주지 않고 ATB 막대의 길이나 주위의 밝기 등에 영향을 주는 악세사리라고 할 수 있다. 또한 값이 많이 나가 상점에 팔 때 높은 가격을 받고 팔 수 있다.

이름	효과
유리 목걸이 (ガラスの首輪)	유리 세공 목걸이. 특별한 효과는 없다.
루비 목걸이 (ルビーの首輪)	아름다운 루비 목걸이. 효과는 없다.
민첩함의 목걸이 (すばやさの首輪)	TB막대가 짧아져 막대가 빨리 채워진다.
스피드의 목걸이 (スピードの首輪)	민첩함의 목걸이보다 ATB막대가 더 짧아진다.
독해의 목걸이 (讀みとりの首輪)	책을 읽을 때의 ATB 막대가 짧아진다.
속독의 목걸이 (速讀みの首輪)	독해의 목걸이보다 ATB막대가 더 짧아진다.
스테미너의 목걸이(ステミナの首輪)	건강도가 잘 줄지 않게 된다.
헛침의 목걸이(からぶりの首輪)	공격의 명중률이 떨어지고 미스가 많아진다.
반딧불의 목걸이(ホタル火の首輪)	쵸코보의 주위가 조금 밝아진다.
달빛의 목걸이 (月明カリの首輪)	반딧불의 목걸이보다 주위가 더 밝아진다.
가드 목걸이 (ガードの首輪)	아이템을 도둑맞을 확률이 낮아진다.

4 책

자주 줍게 되고 위력도 높아서 발톱과 함께 주요 공격 수단으로 사용되는 것이 책이다. 사용하면 사용할수록 독해레벨이 올라가 위력도 증가하므로 열심히 사용하여 책의 효과를 높여나가자. 또한 책은 공격 이외에도 여러 가지 쓸모가 있다.

이름	속성	효과
화이어 (ファイア)	화염(炎)	얼음속성에 유효한 마법. 아궁이, 횃불에 불을 붙일 수도 있다.
브리자드(ブリザド)	얼음(氷)	화염 속성에 유효한 마법. 횃불의 불을 끌 수도 있다.
선더(サンダー)	번개(雷)	바람 속성에 유효한 마법. 아궁이, 횃불, 발전기에 사용할 수 있다.
에어로(エアロ)	바람(風)	번개 속성에 유효한 마법. 횃불의 불을 끌 수도 있다.
딤(デイム)	없음(無)	상대의 속성에 관계없이 데미지를 입힌다. 횃불의 불을 끌 수도 있다.
샤인(シャイン)	없음(無)	상대의 속성에 관계없이 데미지를 입힌다. 아궁이, 횃불에 불을 붙일 수도 있다.
드레인(ドレイン)	없음(無)	몬스터의 HP를 흡수하여 자신의 HP로 만든다. 언데드게에게서는 흡수할 수 없다.

잠깐!

책에 대하여..

책에는 독해 레벨(読解レベル)이라는 것이 있어서 레벨이 올라감에 따라 쵸코보가 책을 읽는 능력이 높아져 공격 위력이 올라가게 된다. 레벨이 10이 되면 마법효과가 상위 클래스가 되고 30이 되면 최상위의 클래스로 성장하게 된다. 독해 레벨은 각각의 책마다 따로 있으므로 레벨을 확인하고 싶을 때는 스타트 버튼을 눌러 레벨을 확인하도록 하자. 또한 게임 초반부에는 책을 얻을 때마다 즉시 사용하여 레벨은 높이고 아이템 보유 개수에 여유를 만들도록 하자.

6 구슬(珠)

책이 마법, 마석이 소환수라면 구슬이 가지고 있는 능력은 궁극의 효과라고 할 수 있다. 사용법은 독특하여 사용하게 되면 짧은 ATB 막대가 생겨 그것이 꽉 차게 되면 자동적으로 차게 되어 있다. 이것이 적에게 부딪치면 궁극효과가 발동한다는 식이다. 하지만 빗나가는 수도 있으니……

이름	효과
알테마 구슬 (アルテマの珠)	최강의 이름에 걸맞는 공격력을 자랑한다.
호리 구슬 (ホーリーの珠)	성스러운 빛으로 정화하는 능력을 가지고 있다.
프치 메테오 구슬 (プチメテオの珠)	작은 운석을 떨어뜨려 적을 공격한다.
메테오 구슬(メテオの珠)	거대한 운석을 떨어뜨려 적을 공격한다.
플레어 구슬(フレアの珠)	핵폭발을 일으켜 적을 공격한다.
그라비가 구슬(グラビガの珠)	중력을 지배하여 적을 공격한다.
퀘이크 구슬(クエイクの珠)	대지진을 일으켜 적을 공격한다.
데스 구슬(デスの珠)	상대를 즉사시킨다.
바이오 구슬(バイオの珠)	맹독이 적의 육체를 공격한다.

5 마석(魔石)

FF 시리즈의 특징하면 떠오르는 것이 바로 수 많은 소환수들의 등장과 그들에 대한 화려한 연출이다. 쵸코보의 이상한 던전에서도 예외없이 소환수들이 화려한 공격 모습을 보여주게 된다. 이 게임에서 소환수와 쵸코보를 연결해주는 아이템이 바로 마석이다. 던전에서 얻게 되는 마석에는 한 개 한개의 각각 다른 소환수의 능력이 들어있으며 마석을 사용하면 해당되는 소환수가 나타나 쵸코보를 한번이지만 도와주게 된다.

이름	사용마법	종류	효과
유니콘 (ユニコーン)	힐혼(ヒールホーン)	지원/회복	HP와 건강도, 상태 이상이 완전 회복
이후리트(イフリート)	지옥의 업화 (地獄の業火)	공격/화염	화염속성의 마법으로 몬스터 전체 공격
시바(シヴァ)	다이아몬드더스트 (ダイヤモンドダスト)	공격/얼음	얼음속성의 마법으로 몬스터 전체 공격
라무(ラムウ)	심판의 번개 (裁きの雷)	공격/번개	번개속성의 마법으로 몬스터 전체 공격
피닉스(フェニックス)	전생의 화염 (사용시)(転生の炎)	공격 불	화염속성의 마법으로 몬스터 전체 공격
	전생의 화염 (기절시)	공격·회복	기절시, 자동적으로 HP와 건강도가 완전 회복
카방클(カーバンクル)	루비의 빛 (ルビーの光)	지원/특수	경험치와 획득 금액이 2배. 상태이상 예방
타이탄(タイタン)	대지의 분노 (大地の怒り)	공격/땅	부유 타입 이외의 적 전체에 무속성 공격
오딘(オーディーン)	참철검(斬鐵劍)	공격/죽음	몬스터 전체를 한칼에 베어버린다.
	군그닐의 창 (グングニルの創)	공격/무속성	참철검이 통하지 않는 적에게 무속성 전체 공격
리바이어선(リヴァイアサン)	대해일 (大海嘯)	공격/무속성	무속성 전체 공격
바하무트 (バハムート)	테라후레아 (テラフレア)	공격/무속성	무속성 전체 공격

7 약(藥)

모험에 있어서 절대 빼놓을 수 없는 것이 바로 HP를 회복하는 포션과 같은 아이템. 만일의 사태를 대비하여 항시 가지고 다니도록 하자.

이름	효과	색깔
포션 (ポーション)	HP가 50 회복된다.	녹색
하이포션 (ハイポーション)	HP가 100 회복된다.	녹색
엘릭서 (エリクサー)	HP, 건강도가 완전히 회복된다.	녹색
해독제 (解毒劑)	중독 상태를 회복시켜준다.	녹색
폭발약 (爆發藥)	마시면 주위의 적에게 데미지. 본인은 무사	녹색
투명약 (透明藥)	투명하게 되어 적에게 잘 발견되지 않는다.	녹색
데미지 약 (ダメージ藥)	체력이 절반이 된다. 차기(蹴り)로 적에게 사용	녹색
독약 (毒藥)	중독 상태가 된다.	빨강
슬로우 약 (スロウの藥)	ATB 막대가 일정시간 2배의 길이가 된다.	빨강
헤이스트 약 (ヘイストの藥)	ATB 막대가 일정시간 절반의 길이가 된다.	빨강
사이레스 약 (サイレスの藥)	일정시간 책을 읽을 수 없게 된다.	파랑
눈에 좋은 약 (目にいい藥)	그 층의 함정이나 투명한 적을 볼 수 있게 된다.	파랑
데스펠 약 (デスペルの藥)	저주를 받아 뗄 수 없는 장비를 뗄 수 있게 된다.	파랑

잠깐!

마석은 어디서?

이 게임에서는 간혹 가다가 '???'로 표시되는 수수께끼의 층으로 이동하게 되는 경우가 있다. 이곳을 이벤트 플로어라고 부르는데 이곳에서는 어떤 사람을 만난다거나 상인이 존재한다거나 하는 식으로 이벤트가 준비되어 있다. 그러한 이벤트 중의 한가지가 바로 마석을 얻는 이벤트이다.

8 열매와 씨앗

열매와 씨앗의 공통점은 먹으면 건강해진다는 점과 심으면 머지않아 열매가 열린다는 점이다. 그외에도 모험이 진행됨에 따라 열매는 합성에 사용할 수 있는 등 여러가지 효과를 얻을 수 있다.

이름	효과
땅콩 (ナッツ)	건강이 50% 회복된다.
라산의 열매 (ラサンの實)	건강이 100% 회복된다.
피곤해지는 열매 (つかれる實)	건강이 30% 감소한다.
맛있는 열매 (おいしい實)	건강과 HP를 10씩 회복시켜준다.
식사용 열매 (ごちそうの實)	건강과 HP를 30씩 회복시켜 준다.
썩은 열매(くさった實)	HP가 10 감소한다.
건강 열매(元氣の實)	건강의 최대치가 10% 증가한다. 최대치는 200%
비건강 열매 (元氣のない實)	건강의 최대치가 10% 감소한다. 최소치는 100%
실패의 열매(失敗の實)	최대 HP가 1 5 감소한다.
레벨업 열매(レベルアップの實)	레벨이 한단계 올라간다.
레벨 다운 열매(レベルダウンの實)	레벨이 한단계 내려간다.
지혜의 열매 (知慧の實)	선택한 책의 ATB 막대의 길이가 한칸 짧아진다.
민첩함의 열매(すばやさの實)	통상공격의 ATB 막대의 길이가 한칸 짧아진다.
화염의 열매(炎の實)	합성에 사용하면 화염의 속성이 생긴다.
얼음의 열매(氷の實)	합성에 사용하면 얼음의 속성이 생긴다.
합체의 열매(合體の實)	합성에 사용하면 특수능력이 생긴다.

9 카드 (カード)

중요하지 않은 아이템이란 것은 없지만 이 카드는 모험을 하는데 있어서 특히 빼놓을 수 없는 것들이 많다. 텔레포테이션 카드(テレポカード)가 없으면 돌아갈 수가 없고 식별의 카드(識別のカード)가 없으면 아이템을 정체를 알 수 없다는 식이다.

이름	효과
식별의 카드 (識別のカード)	정체 불명의 아이템을 식별할 수 있다.
콘퓨 카드 (コンピュカード)	혼란 상태가 되어 버린다.
스리플 카드(スリプルカード)	잠듦 상태가 되어 버린다.
도트 카드 (トードカード)	개구리가 되거나 개구리 상태를 회복시킨다.
오일 카드 (オイルカード)	녹을 제거하여 기계를 작동시킨다.
용수 카드 (わき水のカード)	말라버린 샘에서 물이 솟게 한다.
맵 카드 (マップカード)	지금 있는 층의 전체 지도를 알 수 있다.
텔레포테이션 카드 (テレポカード)	일순간에 던전 입구로 돌아간다.

10 그외의 아이템

이름	효과
돌 (石)	원거리의 적을 공격할 수 있다. 장비중에는 L1 버튼으로 OK!
단단한 돌 (かたい石)	돌과 같은 효과. 다만 위력은 더 강하다.
길 (ギル)	돈. 주울 수 있다.
도크로(ドクロ)	수수께끼의 아이템. 여러곳에 사용해 보도록. 단, 먹으면 50의 데미지.
햄 호루라기 (ハム ホイッスル)	던전내에서 사용하면 누군가 나타난다.
도둑의 열쇠(シーフのカギ)	자물쇠가 걸려있는 상자를 여는데 필요한 아이템
화분 (鉢植え)	열매나 씨앗을 심어 성장하면 수확할 수 있다.
윤기내는 크림(ツヤ出しクリーム)	발톱이나 안장의 레벨의 레벨이 올라간다. 또한 저주받은 장비에 사용하면 저주가 사라진다.
윤기없애는 크림(ツヤ消しクリーム)	발톱이나 안장의 레벨이 내려간다.
이상한 안내서 (不思議なしおり)	원하는 책, 1권의 레벨을 한단계 올릴 수 있다.

잠깐!

쵸코보의 역사

쵸코보가 지금까지 등장한 작품은 총 14타이틀. FF Ⅱ 에서 처음 등장한 이래 스퀘어에서 제작한 각종게임에 등장함으로써 스퀘어의 간판 캐릭터로 이름을 날리고 있는 쵸코보. 마침내 쵸코보가 주인공이 된 것이 바로 이게임, '쵸코보의 이상한 던전'이다. 여기서는 쵸코보가 그동안 등장했던 작품을 한 번 살펴보도록 하겠다.

쵸코보 등장작품 표	
1988. 12. 17	FF II (FC)
1990. 4. 27	FF III (FC)
1991. 6. 28	성검전설 (GB)
1991. 7. 19	FF IV (SFC)
1991. 10. 29	FF IV 이지타입 (SFC)
1992. 12. 6	FF V (SFC)
1994. 1. 27	FF I · II (FC)
1994. 4. 2	FF VI (SFC)
1997. 1. 31	FF VII (PS)
1997. 3. 21	FF IV (PS)
1997. 4. 25	토발 2 (PS)
1997. 6. 20	FF 택틱스 (PS)
1997. 10. 2	FF VII 인터내셔널 (PS)
1997. 12. 23	쵸코보의 이상한 던전 (PS)

몬스터 소개

쵸코보의 앞길을 가로막는 수많은 몬스터들. 그 중의 일부를 이곳에서 속성, 타입 등과 함께 소개하겠다. 속성과 타입을 안다면 아무래도 그에 걸맞는 대응방법을 이용하여 전투를 쉽게 이끌어갈 수 있을 것이다.

고블린(ゴブリン)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 던전의 상층부에 등장하는 비교적 약한 캐릭터

옐로우 제리(イエローゼリ)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 몸통 박치기를 이용하여 공격해오는 제리형 몬스터

와일드랫(ワイルドラット)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 던전 내부를 뛰어다니며 이빨로 물어뜯는 몬스터

낫츠이터(ナッツイーター)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 보기엔 귀엽지만 원거리에서도 공격할 수 있는 몬스터

스켈톤(スケルトン)
- 속성:
- 타입: 언데드/부활
- 특징: 쓰러뜨려도 어느정도 지나면 부활하는 몬스터. 화염공격을 이용하여 물리치도록 하자.

헷지혹 (ヘッジホッグ)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 가끔씩 ATB 를 0으로 만들어 버리는 몬스터

후로타이볼(フロータイボール)
- 속성: 바람
- 타입: 부유
- 특징: 끈질기게 따라다니며 바람속성의 마법으로 공격한다.

랜드터틀(ランドタートル)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 방어력이 높으므로 껍질에서 나왔을 때 물리치자.

라미아(ラミア)
- 속성: 불
- 타입:
- 특징: 미려한 용모로 혼란을 야기시키므로 주의하도록 하자.

서포텐더(サボテンダー)
- 속성:
- 타입: 식물
- 특징: 원거리, 근거리 공격이 모두 가능한 몬스터

흑마도사(黑魔道士)
- 속성: 번개
- 타입:
- 특징: 번개, 스리플 등의 공격을 하는 마도사

베히모스(ベヒーモス)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 거대한 몸집으로 엄청난 공격력을 자랑한다.

사하킹(サハキン)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 반어인의 모습을 한 호전적인 몬스터

마리오네이터(マリオテイタ)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 머리위의 까마귀를 이용하여 공격하는 몬스터

시프(シーフ)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 재빠른 손놀림으로 아이템을 훔쳐간다. 주의 요망!

다크 타이탄(ダークタイタン)
- 속성:
- 타입: 거인
- 특징: ATB 막대가 길지만 상당한 공격력을 자랑한다. 마법 실력도 대단하다.

록 가터(ロックガーター)
- 속성: 얼음
- 타입:
- 특징: 무기를 녹슬게 하거나 슬로우를 쓰는 귀찮은 몬스터

드립피(ドリッピー)
- 속성: 바람
- 타입:
- 특징: 어두운 것을 좋아하여 층 전체를 어둡게 만든다.

후로스토고렘(フロストゴーレム)
- 속성: 얼음
- 타입: 거인
- 특징: 무시무시한 일격 필살이 위력적인 몬스터. 일단 도망치는 것이 상책일지도

목인 (木人)
- 속성: 바람
- 타입: 식물
- 특징: 쵸코보를 피곤하게 하고 힘을 빼앗는 몬스터

봄 (ボム)
- 속성: 불
- 타입: 부유
- 특징: 공격은 하지않지만 데미지를 입히면 자폭해 버린다.

서보텐더 (サボテンダー)
- 속성:
- 타입: 식물/독
- 특징: 돈을 던져 공격하는 몬스터. 돈을 지기 전에 쓰러뜨리면 많은 돈을 얻을 수 있다.

오우거 (オーガ)
- 속성:
- 타입: 거인
- 특징: 직접공격전문 몬스터. 공격력이 일품이다.

오니온 (オニオン)
- 속성: 번개
- 타입:
- 특징: 귀찮게 따라 다니는 몬스터

무스 (ムース)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 직접 공격외에도 특수 공격능력도 있으므로 주의하자.

가트링스 (ガトリングス)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 헷지혹과 비슷하지만 방어력과 HP가 한수 위이다.

매직포트 (マジックポット)
- 속성:
- 타입: 부유
- 특징: 먼저 공격하지 않으면 가만히 있는 평화주의 몬스터

파오 (パオ)
- 속성: 얼음
- 타입:
- 특징: 종횡무진하게 돌아 다니는 귀찮은 몬스터

네온 (ネオン)
- 속성: 번개
- 타입: 부유
- 특징: 공격력도 높고 동료를 불러들이므로 주의하자

스틸배트 (スティールバット)
- 속성: 바람
- 타입: 부유
- 특징: 귀찮게 따라와서는 동료를 불러들이는 몬스터

임프 (インプ)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 행동력이 뛰어나며 쵸코보를 어디론가 날려버리는 워프스톤을 사용한다.

힐기가스 (ヒルギガース)
- 속성:
- 타입: 거인
- 특징: 대단한 힘과 체력을 겸비한 몬스터

좀비 (ゾンビー)
- 속성: 얼음
- 타입: 언데드
- 특징: 싸우는 동안 점점 좀비의 숫자가 늘어난다.

레벨트리커(レベルトリッカー)
- 속성:
- 타입: 기계
- 특징: 레벨이 3이나 4배수일 때, 주의해야 할 몬스터

스톤고렘 (ストーンゴーレム)
- 속성: 번개 / 타입: 거인
- 특징: 튼튼한 몸체를 자랑하는 몬스터

도크로이터 (ドクロイーター)
- 속성: / 타입:
- 특징: 낫츠이터의 파워업 형태.

플랜드라미아(プラントラミア)
- 속성: 불 / 타입:
- 특징: 라미아의 파워업 형태

미스트 드래곤(ミストドラゴン)
- 속성: 얼음
- 타입: 용/부유
- 특징: 구름을 타고 재빠르게 이동하는 용 타입의 몬스터

블랙고블린(ブラックゴブリン)
- 속성: 번개 / 타입:
- 특징: 고브린 중에서는 강적의 부류에 속한다. 공격력도 높고 선더를 사용하는 몬스터

모르볼 (モルボル)
- 속성: / 타입: 식물/독
- 특징: 입에서 냄새를 풍겨 상태이상을 유발하는 몬스터

시마도사 (時魔道士)
- 속성: 불 / 타입:
- 특징: 여러 가지 특수공격을 하므로 재빨리 물리치자.

아리만 (アーリマン)
- 속성: 바람 / 타입: 부유
- 특징: 공중에서 급강하하여 공격을 하는 몬스터

톰베리 (トンベリ)
- 속성:
- 타입:
- 특징: FF 팬이라면 누구라도 두려워 할 몬스터

미니매지션(ミニマジシャン)
- 속성:
- 타입:
- 특징: 겉보기엔 귀여운 아기지만 한몫하는 마법사이다.

모험의 시발점이 될 마을

1) 쵸코보의 집
쵸코보와 아트라가 머물게 된 집이다. 이 집에서 쵸코보는 세이브와 휴식을 할 수 있으며 아트라가 10개까지의 아이템을 보관해 준다. 내용이 진행되면 집 옆에 레어아이템을 보관하는 창고도 생기게 된다.

2) 이상한 던전이 있는 여관
이 여관을 통해서 던전 내부로 들어갈 수 있게 된다.

3) 카미라의 집
아버지가 행방불명되어 현재는 팔 물건이 없어 고생하고 있다. 이 상점에 던전에서 발견해온 아이템들을 팔아주면 경영에 도움이 될 듯하다. 또한 던전에서 화분(鉢植え)을 얻어 카미라에게 전해주면 그 후부터 열매(맛있는 열매;おいしい實같은…)나 약(포션같은…)을 심어서 새로운 열매를 재배할 수도 있는 곳이다.

4) 라스크의 집
아이템을 합성할 수 있는 상점이다. 하지만 초반에는 기계가 녹이 슬어있어서 영업을 하지 못하고 있다. 던전에서 오일카드(オイルカード)를 가져다 주면 기계를 다시 작동시킬 수 있다.

5) 포크의 집
이 마을의 촌장인 포크가 사는 집이다. 촌장은 여러 가지 정보를 알려주는 박식한 인물이다. 또한 게임이 어느정도 진행되면 이곳에 있는 포크의 제자, 레그라로부터 아이템, 몬스터 파일을 볼 수 있게된다.

6) 우이즈의 집
대부쵸코보, 우이즈가 운영하는 창고. 이곳에서는 아이템 10개를 보관할 수 있는 창고 1개에 2000길을 받고 빌려주고 있다. 게임이 진행될수록 더욱 필요해질 장소

잠깐!

마을을 발전시킨다?

이 게임에서는 쵸코보의 행동여부에 따라서 처음엔 자그마했던 마을이 점점 발전하게 된다. 마을 위쪽의 더러운 연못이 맑아진다거나 새로운 건물이 들어선다거나 새로운 주민이 생긴다던지 하는 식으로 이 마을은 점점 번성하게 된다. 가장 기본적인 발전 방향은 1)집의 발전, 2)밭의 발전, 3)연못의 발전, 4)가로등의 등장이다. 새로운 건물이 생기기 위해서는 많은 아이템을 팔아서 돈을 유통시켜야 하고 밭을 늘리거나 연못을 맑게 하기 위해서는 특정 아이템이 필요하다. 또한 가로등이 등장하려면 가로등과 관련있는 어떤 '책'을 계속해서 마을에 팔아야 한다. 이렇게 마을이 발전되면 쵸코보에게도 반드시 그에 상응하는 이점이 있으므로 마을을 열심히 발전시키도록 하자.

아무것도 없던 장소에

집이 들어섰다.

황폐했던 밭이…

비옥한 밭으로…

이야기 초반의 분석

이야기의 시작

희귀한 아이템을 찾아 여행을 다니는 쵸코보와 모글리, '아트라'는 우연히 한 마을에 도착하게 되었습니다. 그 마을 어귀의 밭에서 열심히 일을 하고 있는 농부 쵸코보에게 길을 물어본 쵸코보와 모글리는 길을 재촉하여 다시 출발하였습니다. 바로 그 다음 순간이었습니다. 길을 가르쳐 주었던 친절한 농부 쵸코보는 밭속에 어떤 빛을 내는 신비한 광석을 발견하였습니다. 그것을 꺼내보는 순간 그 광석은 매우 밝은 빛을 내더니 점점 사라졌습니다. 그런데 그 광석의 빛 속에 파묻혔던 농부 쵸코보의 눈빛이 이상해진 것이 아니겠어요? 대체 농부 쵸코보에게 무슨일이 일어난 것일까요?

길을 재촉하는 쵸코보와 아트라

농부쵸코보에게 길을 묻고

이 광석의 정체는?

뭔가 분위기가 변했다?!?!

아트라 : 죄송합니다. 이곳에 묵으려고 왔습니다만….

아트라 : 아까부터 불러봤는데 좀처럼 나오지 않는 걸? 너도 함께 불러보자.

아트라 : 아니, 당신은 좀전의?

수수께끼의 쵸코보 : 안내해주려고 하니 당신들이 달려가 버려서….

아트라 : 뭐, 좋죠. 잠시동안 이 마을에서 레어 아이템을 찾으려 하니 방을 좀 빌려주세요.

수수께끼의 쵸코보 : 레어아이템?(レアアイテム)

아트라 : 희귀한 아이템을 말하는 거에요.

수수께끼의 쵸코보 : 그렇습니까? 좋겠군요. 그러면 이쪽 방으로….

수수께끼의 쵸코보 : 이곳입니다. 그러면 편히 쉬세요.

아트라 : 아니? 뭐얏!!

수수께끼의 쵸코보 : 원하는 대로 아이템 찾기를 시켜주지. 살아남을 수 있다면….

방을 찾는 쵸코보와 아트라

뭔가 수상한 수수께끼의 쵸코보

아트라 : 아파… 뭐야? 여기는?

아트라 : 이봐. 약같은 게 떨어져 있어. 빨리 마셔보자!

아트라 : 괜찮다니까, 보고만 있어

아트라 : 어디보자. 음… 포션이군. 음 저곳에도 뭔가가?

아트라 : 앗! 이번에는 돈이다! 아무래도 이곳에 온 보람이 있는 걸?

아트라 : 여전히 둔하군. 어떻게 된건지는 몰라도 이곳은 던전 내부야. 그리고 갑작스레 보물이고.

아트라 : 참 둔감하군. 그 말은 이곳에는 뭔가 레어 아이템이 있다는 뜻이라고. 알겠어?

아트라 : 응? 저것은?

아트라 : 뭐야?

아트라 : 이번에는 뭐야? 여관 앞이잖아? 음? 여관 앞?

이곳이 바로 이상한 던전?

아트라 : 속은 건 어쩔 수 없지.

아트라 : 아무래도 그 모자 쓴 쵸코보가 이 던전의 주인같아. 뭐, 그런건 아무래도 좋아.

아트라 : 중요한건 저 던전 안에는 희귀한 아이템이 잔뜩 있을지도 모른다는 거야.

아트라 : 그러면 난 살만한 장소를 찾을테니 너는 던전에 내려가는데 필요한 장비를 준비해, 그럼

다시 여관앞으로…

우선 아트라와 헤어지면 라스크의 상점으로 가보자. 라스크는 모글리가 촌장의 집으로 갔다고 말해준다. 그리고 자기네 상점에서 이내 색다른 영업을 할 것이라고 하는데.. 촌장 포크에게 가보면 모글리가 반강제로 빈집 열쇠를 가져갔다고 말해준다. 이제 카미라의 상점으로 가보자. 카미라의 상점에 가면 카미라는 아버지가 행방불명되었다면서 쵸코보에게 아버지를 못봤는지를 물어본다. 그녀의 아버지는 바로 수상쩍던 모자를 쓴 쵸코보인데… 그를 여관에서 보았다고 하면 카미라는 뭔가 이상하다면서 그 여관은 아직 쓰이고 있지 않은 곳이라고 한다. 이제 쵸코보의 집이 된 마을 가운데의 빨간 지붕집으로 가자. 그러면 아트라가 쵸코보를 기다리고 있으며 쵸코보의 잠자리를 마련해준다. 일단 그곳에서 세이브를 하도록 하자. 그 후 집을 나서면 여관앞에서 아트라와 만나게 된다.

우선 라스크에게 가보자

이곳에서 세이브를 하자

카미라는 아버지가 행방불명되었다고 하는데

이제 아트라는 쵸코보에게 자신은 마을에서 정보를 수집할테니 동굴에서 아이템을 구해오라고 한다. 드디어 동굴 탐험의 시작. 몬스터와의 전투는 TATB 시스템에 의해 이루어지므로 초보자는 당황하지 말고 침착하게 대응해야 한다.

이제부터 앞서 설명했던 배경지식을 이용하여 던전을 헤쳐나가자. 게임 초반에는 계단을 내려갈 때 크레루(クレール)라는 캐릭터가 나타나 책, 구슬, 아궁이, 리사이클 박스 등의 사용법에 대해 설명해 준다. 다음은 크레루와의 첫 번째 만남에서의 대화이다.

크레루 : 응? 뭐야, 쵸코보잖아.

크레루 : 뭐? 쵸코보? 왜 이런 곳에 쵸코보가 있는거야?

크레루 : 음? 나? 나는 크레루라고 한다.

크레루 : 그래서, 자네는 어떻게 이곳까지 오게된건가?

크레루 : 그래? 여관을 통해서라고… 뭐얏?

크레루 : 모자를 쓴 쵸코보가 엄청난 짓을 했군.

크레루 : 하지만 어째서 위험한 곳으로 내려온거지?

크레루 : 호오, 모글리와 희귀한 아이템을 찾고 있는 거야? 확실히 이곳이라면 있을지도….

크레루 : 희귀하다고 해서 떠오른건데 이곳에는 책이란 아이템이 있지.

크레루 : 책을 읽으면 신비한 힘이 솟게되지. 손에 넣으면 읽어보는게 좋을거야.

크레루 : 처음엔 약한 힘 밖에 나오지 않지만 계속 읽다보면 점점 큰 힘이 솟게되지.

크레루 : 아, 벌써 시간이 이렇게 되었군. 그러면 조심하게나.

크레루와의 만남

이것이 리시이클 릭스

함정에 걸렸다!

이것이 이궁이

봉인된 상자다. 50%확률을 믿고 책을 사용하자

마법 선다! 상급으로 갈수록 위력이 더해진다!

이 빛속으로 들어가면 던전의 중간 층부터 계속 진행할 수 있다

일단 첫 번째 던전은 30층이 최하층이다. 30층까지 내려가면 또다시 쟈니타를 만날 수 있다. 그는 자신이 현재 빌린 몸은 욕심이 적은 몸이라서 그다지 좋은 던전을 만들어내지 못했다고 아쉬워하는데…. 그는 쵸코보에게 기왕 이곳까지 온김에 즐기도록 해야겠다고 말을 한 후 사라진다. 그리고 거대한 보스가 나타나는데….

오일카드를 사용하면!

보스의 등장

원가 수상한 쟈니타

잠깐!

라스크씨에게 오일카드를!

던전에서 빠져나온 후, 라스크씨에게 가 보면 그는 기계가 금방 녹슬어 버린다면서 뭔가 좋은 아이템이 없는지 궁리하고 있다. 이 때 오일카드(オイルカード)가 있다면 사용해 보자. 그러면 기계가 작동하기 시작하고 이제 이 상점에서 무기 합성이 가능해진다.

잠깐!

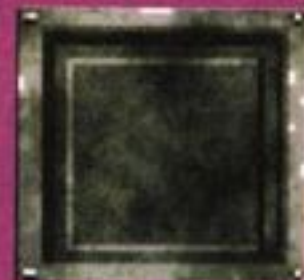
'???' 층이벤트

어느 정도 진행하다 보면 '???' 층으로 돌입하면서 크레루가 장햄(ジャンハム)가 행방불명되었다면서 좀 찾아달라고 한다. 이 이벤트에서 쵸코보는 한 번에 좀더 많은 아이템을 지닐 수 있는 방법을 익히게 되며 자동적으로 장햄을 찾게 된다. 이후 몇 층 정도 더 진행한 후 크레루를 만나게 되면 장햄(이름이 돌(ドル)이라고 한다)으로부터 사례품인 '햄 호루라기(ハムホイッスル)'를 받게 된다. 이 아이템을 사용하면 돌이 아트라의 서랍에 맡겨둔 아이템중 1개를 가져다 준다. 또한 이 이벤트에서 또다시 아이템 주머니의 용량이 늘어나게 된다.

쵸코보에게 도움을 청하는 크레루

이 귀여운 동물이 장햄

앞서 소개한 장햄 이벤트 외에도 '???' 층 이벤트로는 모자를 쓴 쵸코보가 다시 나타나 매우 비싼 가격으로 물건을 파는 이벤트가 있다. 이 이벤트에서 그 쵸코보는 자신은 카미라의 아버지가 아니라 쟈니타라는 이름이라고 소개를 한다. 이 이벤트는 한 번 등장하면 그 후 몇층 후에 자신이 등장할지 물어보게 되고 이 때 정한 층수를 내려가면 다시 등장한다.

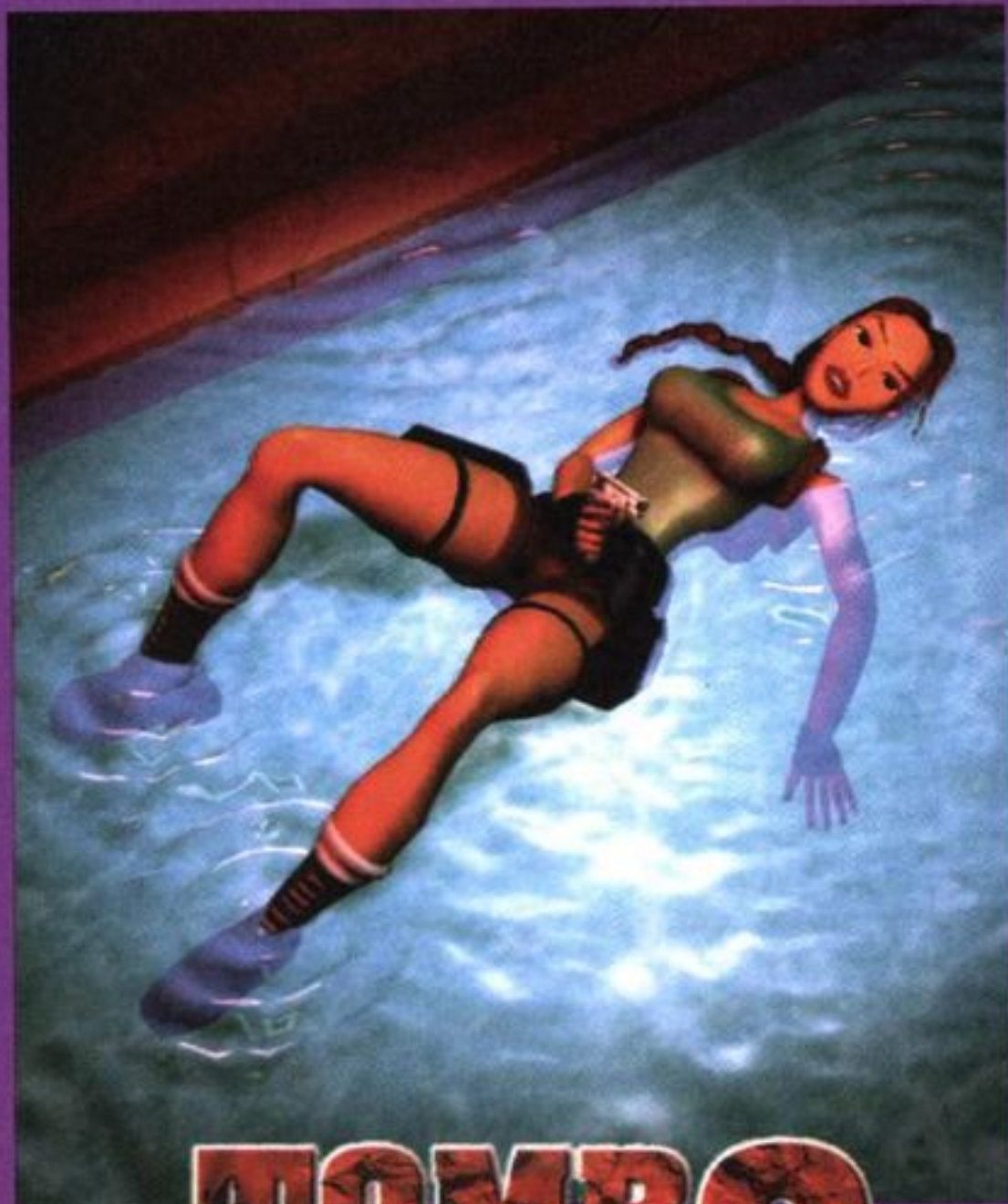
또다시 나타난 수수께끼의 쵸코보

'???' 층 이벤트 중 플레이어들이 제일 반길 내용이 바로 마석을 얻는 이벤트이다. 이 이벤트에서는 비교적 강한 무기도 얻을 수 있고 무엇보다 소환수를 소환할 수 있는 마석을 얻을 수 있는 이벤트이다.

이런 곳에 마석이!

시바의 다이아몬드 더스트

이후리트의 지옥의 업화

게임에 대한 평가

처음 쵸코보의 이상한 던전이란 게임이 발매된다는 소식을 들었을 때에는 춘소프트의 대표작 '이상한 던전 시리즈'와 FF 시리즈의 '쵸코보'가 만나 뭔가 대작이 하나 만들어지는구나하는 느낌이 들었다. 하지만 막상 이 게임을 처음 접했을 때 느낀 것은 게임이 매우 '귀엽다'라는 것이었다. 처음의 오프닝 CG부터 시작해서 음악의 분위기, 캐릭터 디자인까지 모든 것이 귀엽다라는 말로 설명이 가능한 게임이었다. 게임 내용도 대단히 단순하여 플레이어는 단순히 던전을 돌아다니면서 아이템을 찾아내기만 하면 된다. 결국 이 '쵸코보의 이상한 던전'은 매니아성이 짙던 '이상한 던전 시리즈'를 쵸코보라는 대중적 인기를 얻는 캐릭터를 이용하여 일반 플레이어들에게 한층 가깝게 느껴지도록 해준 게임이라고 설명할 수 있을 듯하다. 이러한 모습은 이전의 '이상한 던전 시리즈'에서는 던전에서 한 번 빠져나오면 레벨이 1이 되어버렸지만 이 게임에서는 그렇지 않다는 점에서도 나타난다. 수시로 변화하는 던전에 들어갈 때마다 다시 올려야하는 레벨 때문에 '이상한 던전'을 멀리했던 게이머들도 친숙한 쵸코보라는 캐릭터를 앞장세워 나타난 '쵸코보의 이상한 던전'은 쉽게 대할 수 있을 것이다. 또한 보기만해도 웃음이 나올 듯한 귀여운 캐릭터들은 그것만으로도 우리들에게 보답을 해줄 수 있을 것이다.

툼 레이더 2

게이머들의 영원한 연인인 라라 클로포트가 툼레이더 2를 통해 다시 돌아왔다. 전작과 비교해서 그래픽이나 사운드는 그다지 향상되지 않았지만 벽을 기어 오르거나 탈 수 있는 유니트 등 새로운 요소들이 추가되고 상상을 초월하는 이벤트의 발생 등은 게임의 재미를 한층 더해줄 것이다.

■제작사:빅터 인터랙티브
■장르:액션 어드벤처
■발매일:97년 1월 29일
■발매가:5,800엔

항목	평가
그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★
소장가치	★★★

게임을 시작하기 전에

처음 이 게임을 하는 플레이어는 게임기를 던져 버리고 싶은 충동을 여러번 느낄 수 있을 것이다. 그것도 그럴 것이 한번 실수는 곧 죽음과 연관되기 때문이다. 하지만 오직 노력과 근성만이 게임을 클리어할 수 있는 지름길일 뿐이다. 실패는 성공의 어머니! 끈질기게 노력하는 것만이 승패를 좌우할 것이다.

툼레이더 1과 다른 점

툼 레이더 2는 1편에 비해 많은 부분이 수정되었는데 첫째 가장 만족스러웠던 것은 총의 종류가 아주 다양해졌다는 것이다. 둘째, 새로운 액션 기능이 몇가지 추가되었는데 암벽이나

사다리 타기와 조명탄 켜기 등이 바로 그것이다. 셋째, 탈 수 있는 유니트가 처음으로 등장하였다. 탈 수 있는 유니트는 모터보트와 스노우 모빌인데 특히 스노우 모빌을 탈 때의 기분은 정말 짜릿하다.

조작키

- ●방향키: 상하좌우 이동
- ●버튼: 뒹군 뒤 방향을 바꾼다
- ●버튼: 점프, 물에서는 수영, 잠수
- ●버튼: 총을 꺼낸다
- ●x 버튼: 상황에 따라 행동한다
- ●L1: 시점 이동
- ●L2: 조명탄 켜기
- ●R1: R1버튼을 누른 뒤 방향키로 이동하면 걷기가 됨
- ●R2: 수평 이동
- ●START: 멈춤 (Pause)
- ●SELECT: 옵션 화면

게임 플레이시 유의할 점

툼1와 비교했을 때 숨겨진 장소가 조금 달라졌기 때문에 전편처럼 아이템이 있는 것이 아니라 용의 석상이 그 자리를 차지하고 있다. 이 용의 석상은 1 스테이지마다 금색, 은색, 녹색의 3개씩 존재한다. 또한 아이템을

시안의 단검을 꽂은 후

얻는 방법이 조금 달라져서 훔치기(?)가 있다는 것이다. 그러므로 적을 죽이면 몸수색하는 것이 필수적일 것이다. 그 중에는 게임 진행에 꼭 필요한 열쇠나 카드 또는 총 등을 입수할 수 있다. 만약 그냥 무시하고 지나가면 영원히 구하지 못하는 사태가 벌어지고 말 것이다. 적은 곧 아이템이라고 생각을 가지고 게임을 플레이하자.

각 장비의 종류와 특징

피스톨: 처음부터 가지고 있는 총으로 총알의 제한이 없다.

오토매닉 피스톨: 피스톨보다 성능이 좋다.

산탄총: 화력은 최고지만 사정거리가 짧다는 것이 흠

우지: 화력은 약하지만 산탄 속도가 빠르다는 것이 장점이다.

유탄 발사기: 재장전 시간이 길고 상대가 멈춰 있지 않으면 맞추기가 어렵다.

하퍼 건: 물 속에서 사용하는 총이지만 물 밖에서도 쓸 수 있어 편리하다.

M16소총: 화력도 세고 사정거리도 아주 길다.

약통: 체력 게이지를 1/2 채운다

약가방: 체력 게이지를 완전히 채운다

조명탄: 어두운 곳을 밝혀준다.

STAGE 1

만리장성 (The Great Wall)

일단 게임이 시작되면 라라가 절벽에서 미끄러져 내려온다. 우선은 물가

만리장성으로 향하는 라라

독수리의 공격

열쇠가 이곳에 있다

쪽으로 가자. 물가로 도착하면 호랑이 한 마리가 나타난다. 물가에는 올라갈 수 있는 바위가 하나 있는데 그 곳을 이용해서 올라가다 보면 용의 석상을 입수할 수 있다. 계속 위로 올라간 다음 가옥 안쪽의 오른쪽 구석 밑으로 떨어져 내려가면 문이 있다. 레버를 내려서 문 밖으로 나가면 지구를 지키는 독수리 3형제가 아닌 독수리 3마리가 나타난다. 모두 새구이를 만든 다음 장성 가운데에 있는 비탈길로 다이빙한다. 물 속에 들어가자마자 오른쪽을 보면 구멍이 하나 있는데 그 안에는 열쇠를 얻자. 물 밖으로 나오면 호랑이가 1마리가 나타난다. 다시 장성 위로 올라가서 물 속에서 얻은 열쇠로 문을 열자. 안에는 독거미 4마리가 있으니 주의하자. 위에서 열쇠를 입수하여 문을 열면 또다시 독거미 3마리가 등장한다 이들을 모두 처치하고 뼈다귀 옆에 있는 아이템을 챙긴 다음 움직이는 바위를 끌어내어 안으로 들어간다. 밑으로 미끄러지면 물이 있는데 그대로 잠수하지 말고 옆을 보

조금이라도 늦으면 안된다

면 잡을 수 있는 틈이 있으므로 이곳에 매달려 가자. 이제 드디어 첫 번째 시련을 맞이할 때가 왔다. 우선 계속 달려야 한다. 달리다 보면 뒤에서 바위가 굴러 오고 앞에는 가시발 함정이 있을 것이다. 일단 바위는 무시하고 적당한 거리에서 점프하자. 아래로 오면 양옆의 벽이 다가오고 아이템 입수 후 위로 올라가 앞을 보면 떨어지는 함정과 칼날이 라라를 노리고 있다. 이것을 간신히 통과하면 또다시 양옆의 벽이 밀려온다(이번에는 더 가깝다). 용의 석상을 입수한 다음 잽싸게 도망가자. 통과하기가 무섭게 왼쪽 벽

스테이지 클리어

이 밀려오고 바닥에서 칼이 튀어 나오므로 오른쪽으로 착 붙어서 달리자. 다시 아래로 떨어지면 벽이 다시 다가온다. 잘 살펴 보면 바닥아래로 떨어지는 곳이 있다. 이곳으로 떨어지자. 이제 한숨을 돌리고 앞쪽을 보면 칼날 바퀴가 돌아다니는 것을 볼 수 있을 것이다. 앞쪽에 있는 아이템을 입수한 다음 밧줄이 있는 곳으로 가자. 밧줄을 잡으려 하면 거미 3마리가 나타난다. 이제 밧줄을 타고 내려가면 호랑이 2마리가 밑에서 입을 벌리고 있다. 문으로 다가가면 스테이지가 끝난다.

STAGE 2

베니스(Venice)

스테이지 시작과 동시에 사냥개가 달려 오고 적이 위쪽 난간에서 총을 쏜다. 이들을 처치하면 다시 한 번 사냥개와 적이 공격해 온다. 죽인 적의 몸을 뒤지면 아이템을 입수할 수 있다(이제부터 나오는 적들은 아이템이라고 생각하자). 옆에 있는 집 안에는 조명탄과 버튼이 있으니 입수하자. 위로 올라가면 창문이 있는데 피스톨로 박살낸 다음 안쪽의 바깥 난간까지 가

적의 시체는 곧 아이템

면 아까 쓰러뜨린 적 근처에서 열쇠를 입수할 수 있다. 다시 창문 밖으로 나와 앞쪽에 있는 붉은 천막 위로 힘껏 뛰자. 잘 살펴보면 창문이 하나 보이

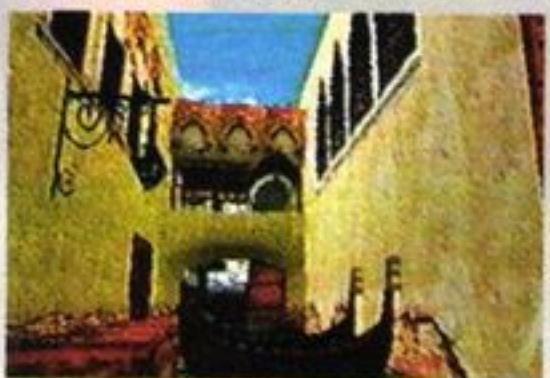
남의 유리를 함부로 깨다니!

는데 그쪽으로 건너 뛰자. 그 안에는 개 1마리가 있다. 레버를 내린 다음 이로 인해서 열린 문의 레버도 내린다. 물속으로 다이빙하자. 물 속을 통해서 들어가는 곳이 있는데 배가 있는 곳으로 나오면 된다. 아까 얻은 열쇠로 문을 연 다음 배를 타고 나가면 적 하나가 총질을 하고 있다. 이 녀석을 해치우면 오토매닉 피스톨을 얻을 수 있다.

이제 아까 열린 문으로 배를 타고 나가면 폭포아래로 떨어지는데 이 폭포속에는 용의 석상이 있다. 옆의 수로로 전진하자. 수로에서 나오자마자 물속에는 우지 탄창이 있으니 입수하자. 배가 나온 곳에서 오른쪽으로 가면 용의 석상을 얻을 수 있다. 왼쪽으로 가면 유리창이 있는 곳이 나온다. 우선 쥐들을 처치한 다음 유리창을 부수면 킬러가 공격을 해온다. 유리창

이 녀석을 꼭 죽여야만 총을 얻을 수 있다

안에서 산탄 총알을 입수한 다음 배를 구석까지 넣고 레버를 내리면 배가 위에 올라가 있을 것이다. 배가 있는 곳 아래쪽 물 속의 레버를 내리자.

배를 타고 나가면 오른쪽에 있는 킬러 반대쪽에 배가 있는 곳이 있는데 여기도 총잡이가 있다. 그 옆의 문은 열쇠가 반드시 있어야 열 수 있다. 앞쪽에는 기뢰가 막고 있는 문이 있는데 배로 접근하면 폭팔하니 조심하자. 두 갈래길 중 오른쪽에 구멍(?)이 3개 있는 곳이 있는데 안에는 킬러가 있다. 스위치는 나중에 누르자. 앞쪽에는 비탈길이 있는데 창문 안에서 용의 석상을 입수하자. 아래로 다이빙해서 바로 오른쪽으로 올라가면 문이 열리면서 킬러가 공격을 해 온다. 안으로 들어가서 쥐 2마리를 처치한 다음 레버를 내리면 어떤 문이 열리는데 그곳에 열쇠가 있다. 이 열쇠로 아까 열지 못한 문을 열자. 안으로 들어가면 킬러가 있을 것이다. 킬러를 처치하고 스위치를 내리면 밖의 철창이 올라간다. 이

이자! 박살이다

제 구멍에 있던 킬러를 죽이고 스위치를 누른 뒤 기뢰가 있던 문으로 종이 13번 울릴 때까지 도착해야 한다. 이제 문 안으로 들어가면 이번 스테이지가 끝난다.

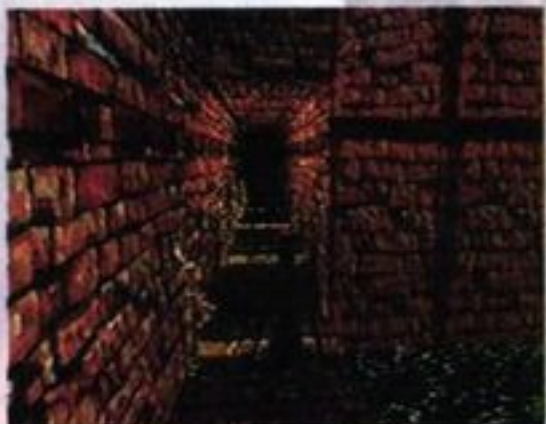
STAGE 3

바르톨리의 은신처 (Bartoli' Hideout)

옆의 길로 올라가면 쥐 1마리와 킬러 한 명이 등장한다. 위로 좀더 올라가서 쥐 2마리를 해치운 다음 스위치를 내리면 문 밖에 있던 킬러가 라라에게 덤벼드니 조심하도록 하자. 물 속에서 위쪽의 킬러와 뒤쪽에서 오는 킬러를 해치운 다음 스위치를 내리자. 위로 올라가기 전에 왼쪽 구석길로 가면 창문이 있는데 안에는 개 2마리가 있다.

아이템을 입수한 다음 밖으로 나와

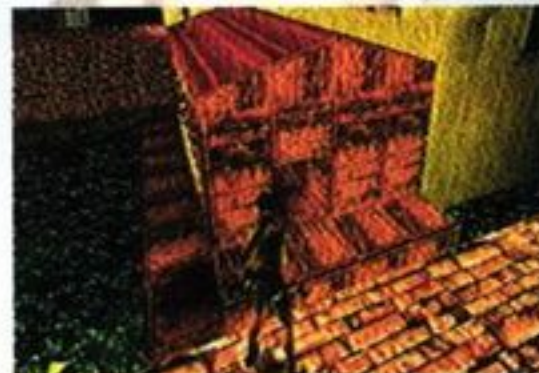
이곳을 밀면...

보면 검을 든 석상을 볼 수 있는데 이것은 함정이다. 조심하면서 앞으로 나간 다음 레버를 내리면 밖의 문이 열린다. 이제 윗난간으로 가서 움직이는 바위를 뺀 다음 다시 내려가 매달려서 위로 올라간다. 이제 앞의 창틀(?)로 매달려서 가면 건너편 테라스에 킬러가 있다. 앞의 붉은 천막으로 뛰어서

실수는 곧 죽음!

끝까지 가서 점프한 다음 난간으로 올라간다.

위쪽으로 가다가 열린 문으로 들어가면 개 2마리가 있고 계단 위의 오른쪽 방과 창문밖에는 킬러가 있다. 이들을 해치우고 안쪽의 창문으로 가면 킬러 2명과 개 1마리가 있다. 모두 해치우고 들어가서 벽난로의 바위를 밀어내자. 위로 올라가 쥐를 해치우고 나아가면 미끄러지는 곳이 있는데 앞에는 칼날이 있으니 물로 뛰어들자. 앞에는 불꽃이 3개 있는데 이때 점프 타이밍이 승패를 좌우한다. 이를 간신히 통과하면 킬러 1명과 개 2마리가 있다. 안으로 들어가 위를 보면 샹드리에가 있는데 이것을 이용해서 위까지 타고 올라가자. 쥐들을 처치한 다음 오른쪽 밑으로 내려간다. 레버를 내리면 그림액자가 열리는데 이 액자 안에서 열쇠를 입수한 다음 가운데 샹드리에로 가서 창문 쪽으로 힘껏 뛰자. 창 밖에서 구석 아래를 보면 물이 있는 것을 볼 수 있다. 물 속으로 뛰어내려서 물 속의 레버를 내리면 바깥쪽 아이템과 용의 석상을 얻을 수 있

샹드리에를 이용하자

다. 이제 아까 얻은 열쇠로 문을 열자. 안에는 2개의 문과 서재가 있는데 먼저 서재로 간다. 책장을 타고 위로 가서 쥐들을 없앤 뒤 레버를 내리면 닫혀있던 문 하나가 열리면서 킬러 1명이 나타난다. 열린 문으로 가면 창문이 있는데 여긴 가지 않아도 된다. 위의 창이 있는 곳 까지 올라간다. 앞의 난간까지 뛴 다음 다시 앞의 지붕으로 뛰자. 그리고 옆의 담 위로 올라가면 된다. 이제 물가가 있는 곳으로

이 안에 폭파장치 열쇠가 있다

폭파장치 작동!

오게 되는데 우선 나룻터로 가자. 안에는 킬러 1명이 기습해 온다. 안에서 열쇠를 입수한다. 이제 건너편으로 가려고 하면 문이 저절로 열리면서 킬러가 나타난다. 이제 마지막으로 닫힌 문을 레버를 내려서 열면 안의 창문 밖에서 킬러 2명이 나타난다. 창문 밖의 문으로 다가가면 문이 열린다. 담 위의 폭파장치가 있는데까지 가자. 열쇠로 작동시킨 후 부서진 집 위로 올라간다. 가는 도중에 킬러를 만난다. 이때 방심은 금물이다. 꼭대기까지 올라가서 미끄러지면 스테이지를 클리어할 수 있다.

STAGE 4

오페라 하우스 (Opera House)

스위치 찾아 삼만리

미끄러져 내려 가면 앞에 흔들거리는 상자가 있는데 이것을 만지면 안된다. 물로 뛰어들면 물 밖에서 킬러가 공격해 온다. 킬러를 처치한 다음 사다리가 있는 곳까지 간다. 사다리를 타고 올라가면 중간쯤에 스위치가 있는데 이 스위치를 내리면 지붕의 문이 열린다. 사다리를 타고 맨 위까지 가서 열린 부분으로 힘껏 뛴다. 킬러 2명을 해치운 뒤 상자 뒤에 있는 열쇠를 입수한다. 이제 아까의 스위치를 다시 올려서 지붕을 원상태로 만든다. 다시 위로 가서 지붕 위로 간 다음 비탈진 지붕위로 뛰어 매달린다.

이제 끝까지 간 다음 반대편으로 점프하자(○버튼이나 ×키를 아래로 해서 대각선으로 뛰어야 한다). 무사히 착지했으면 위로 매달려서 창문 위까지 간 다음 매달린 손을 놓았다 다시 잡으면서 창문안으로 들어가자. 여기가 좀 힘든 부분인데 오른쪽으로 점프하는 것이 좋다. 유리 위는 그냥 걸어 가면 데미지를 입지 않는다. 사다리를 타고 위로 가서 열쇠를 이용하여

저 곳에 스위치가 있다

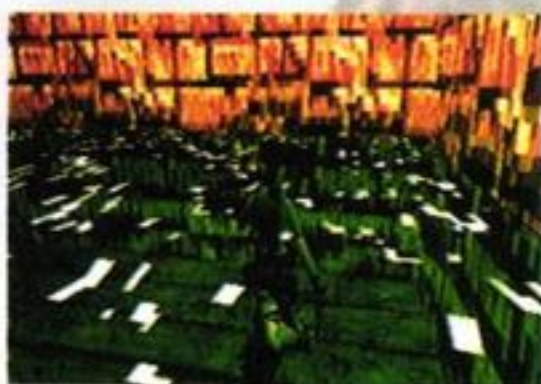
문을 열자. 계속 올라가면 공중에 떠있는 길이 있는데 밟으면 아래로 떨어지니 잽싸게 뛰어가자. 어느 정도 가다 보면 돔이 보이는 곳에 도착한다.

우선 킬러를 해치운 다음 돔 위로 올라가면 킬러와 개 2마리가 나타난다. 반대편에도 킬러 2명이 있으니 해치우자. 흔들 상자가 있는 곳으로 가서 아래의 스위치를 누르면 킬러 2명이 또 나타난다. 밑으로 내려가면 스위치가 2개 있는데 우선 왼쪽 스위치를 내리자. 아래로 내려가면 바위가 굴러 오므로 조심하자. 스위치를 누르면 위쪽의 철창문이 반대쪽으로 닫힌다. 열린 쪽으로 올라가서 밑으로 내려가면 바위가 굴러오니 조심하자. 스위치를 누르고 옆의 통로로 가자. 밑으로 내려가면 총잡이가 나타난다. 오른쪽으로 가면 갑자기 문이 열리고 총잡이와 개가 나타난다 조금 가다 보면

이것이 엘레베이터의 동력원

엘리베이터가 있는데 아직은 사용하지 못한다. 맨 아래층에 개 2마리와 킬러가 있다. 가운데 층에도 킬러가 있으니 나중을 위해서 처치하자. 이

층에서 유심히 살펴 보면 아래쪽에 물이 있는 곳이 있다. 아래로 떨어져서 두 번 올라가면 창이 있는 곳이 있다. 아래로 떨어지면 세탁소 같은 곳에 도착한다. 스위치를 내리고 안으로 들어가자. 자칫 잘못하면 라라의 몸이 쪼개질 수도 있으니 조심하자. 제대로 했다면 열쇠를 입수할 수 있다. 통풍기 옆의 구멍으로 가면 환풍기가 하나 있는데 제자리에서 2번 점프하면 된다. 뒤쪽 구석에는 용의 석상이 있다. 상자를 끌어내서 스위치를 누르고 나가서 창문 안으로 들어간다. 상자를 아래에 있는 상자 위에 쌓아서 위로 올라간다. 무대 위로 가면 킬러가 등장한다.

물 건너편에 킬러가 한 명 등장한다. 왼쪽 방으로 가서 레버를 내린 다음 무대의 오른쪽 방의 입구 위로 올

마지막 진행 아이템

라간다. 옆의 매달리는 곳에는 레버가 있다. 레버를 내려서 다리를 만든 다음 계속 올라간다. 흔들리는 샌드백을 피해서 레버를 내리고 그곳으로 내려가자. 왼쪽 길로 가면 용의 석상과 스위치가 있다. 이를 입수한 다음 물로 잠수해서 쭉 가다 보면 사다리 밑에 엘리베이터 동력원이 있다. 이것을 엘리베이터로 가져가서 작동시키자.아래로 내려가기 전에 엘리베이터를 내려 보낸다. 그러면 숨겨진 장소가 보

이는데 여기에는 가시가 있으니 걸어가자. 이곳에서 우지 기관총을 얻을 수 있다. 이제 엘리베이터를 타고 내려가면 킬러 2명이 있다. 다시 엘리베이터를 올려 보내고 물 속에서 전자판을 입수한다. 이제 처음 돔으로 들어왔던 곳으로 가자. 아까 얻은 열쇠로 문을 열고 곧장 나아가자. 오른쪽 스위치를 내리면 무대위의 커텐이 올라간다. 무대위로 가서 움직이는 상자를 찾자. 이 상장를 끌어내면 레버를 발견할 수 있다. 상자들이 쌓여 있는 곳 위쪽의 통로로 들어가면 흔들거리는 샌드백이 있는 곳으로 오게 된다. 밑에 있는 적들을 해치우자. 적들 중 한 명은 별로 필요도 없는 유탄발사기를 가지고 있다.

이제 스위치를 찾아 누르면 비행기를 타고 탈출하게 된다.

STAGE 5

적의 기지 (Off share Rig)

철창안에서 정신을 차리는 라라. 자! 이제 여기서 탈출을 해야만 한다. 우선 움직이는 바위들을 잘 배치해서

도굴꾼의 본거지를 향하여

스위치를 찾아야 한다. 문은 시간제로 닫히므로 신속히 나가야 한다. 밖으로 나가자마자 물 속으로 다이빙하자. 앞에는 프로펠러가 보이는데 왼쪽에는 레버가 있다. 오른쪽 열린 통로로 들어가면 어떤 곳으로 나오게 된다. 여

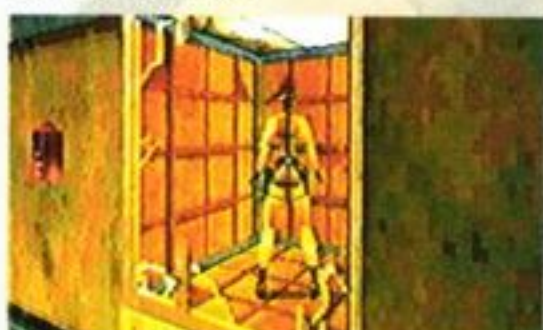
사로잡힌 라라

기서 물 속의 레버를 내린 후 다시 프로펠러쪽으로 가면 아래쪽에 뚜껑(?)이 열려 있다. 그 안에 용의 석상이 있으니 입수하자. 그곳을 나와 창문 있는 쪽을 통해서 비행기 안의 스위치를 내리면 엔진이 멈추게 된다. 다시 창문 아래 쪽으로 가서 날개쪽으로 올라가자. 아래로 빠지면 피스톨이 하나 있다. 병사 2명을 해치우고 그들에게서 옐로우 카드를 빼앗아 들어가면 왼쪽 계단에서 개와 병사가 덤벼든다. 우선 오른쪽 계단으로 가서 문을 열고 병사를 해치우고 문을 열면 안에서 또 병사가 있다. 침실에 도착하면 오토매틱 피스톨과 하퍼건을 입수할 수 있다. 스위치를 누르면 천정의 문이 열린다. 시간 제약이 있으니 빨리 나가자. 위로 올라가서 병사를 처치하고

비행기 안에서 무기를 입수

레드카드를 얻자. 사다리 위의 옥상에 용의 석상이 있다. 이제 레드카드 문으로 가자. 병사 3명을 처치한 다음 왼쪽 위의 돌을 이용해 옆의 구석으로 올라간다. 아래에서 병사를 해치우고 스위치를 내리면 물이 차게 되는데 헤

엄쳐서 건너자. 정수통(?)뒤로 가면 스위치가 있는데 이를 작동시키면 아까의 방문이 열린다. 미끄러져 내려가면 물이 있는 곳에 도착한다. 병사들을 처치하면서 조심조심 건너뛰자. 병

물을 채우면 건널 수 있다

이곳에서 그린카드를 입수한다

사중에는 산탄총을 가지고 있는 병사가 있으니 모두 처치하여 산탄총을 얻도록 하자. 이제 끝까지 가면 그린카드를 입수하게 된다. 이제 아래쪽 물로 떨어지자. 물 속에는 잠수병이 있으니 조심해야 한다. 기둥 중에 용의 석상이 있는 곳이 있다. 이제 아까의 스위치로 물을 차게 했던 방으로 다시 간다. 스위치를 다시 올려서 반대쪽에 물이 차게 한다. 그린카드로 문을 따고 나간 다음 물 건너편으로 들어가면 된다.

STAGE 6

다이빙 지역 (Diving Area)

사다리로 올라가서 스위치를 누른다. 그 다음 물 속의 레버를 내리고 문으로 가면 병사 2명과 개 한 마리가 나타난다. 쇠갈고리를 조심하면서 건

갈고리를 조심하자

너편으로 가면 병사 2명이 나온다. 밑으로 미끄러지는 지역의 가운데에는 구멍이 있는데 우선 그쪽으로 간다.

용의 석상을 입수한 다음 다시 밑으로 가면 폐수장이 있는데 이곳에 빠지면 죽는다. 왼쪽의 사다리로 올라가는데 상당히 높다. 아래로 내려가면 난간 같은 것이 있는데 그 사이에 통이 보일 것이다. 이 틈으로 해서 아래 구멍으로 떨어진다. 여기서 블루카드를 입수한 다음 다시 위로 올라가 문을 열자. 개 4마리와 화염방사기를 가진 병사가 나오는데 이 병사는 그냥 스치기만 해도 라라를 재로 만들어 버리니 주의하자.

문이 3개가 있는데 먼저 가운데 문으로 들어가자. 병사를 처리한 다음 물에 들어가면 잠수병이 있다. 물 속의 통로에 들어가서 레버를 내리면 아까 막힌 물이 열린다. 다시 그곳에 가면 병사 3명이 나타난다. 끝까지 가면 불로 막힌 길이 있는데 스위치를 누르고 재빨리 갔다와야 한다. 가운데 빠지는 곳에 M16소총이 있는데 이 총은 화력도 아주 좋고 리치도 뛰어나니

도망치는 보스

꼭 얻도록 하자. 이제 카드를 가지고 처음 갔던 곳으로 가자. 돌을 치우고 카드를 끼우고 문을 열면 병사 2명이 나타난다. 안에는 작살이 있으니 잘 찾아 보자. 하얀 기판에 다가가면 저절로 열린다. 물 속으로 이동하여 올라가는 곳에서 스위치를 찾는다. 밑에는 잠수병이 있고 위에는 병사 2명이 있으니 빨리 해치우자.

물 밖으로 나오면 또 병사 2명이 있다. 아까의 하얀 기판 안에 있는 스위치를 누르자. 이제 전에 열린 문으로 들어가 스위치를 누르면 물 건너편으로 갈 수 있다. 매달려 있는 돌판을 타고 넘어가자. 아직은 톱니의 레드카

레드카드를 입수

드는 입수하지 못한다. 돌 뒤의 스위치를 누르면 M16을 얻었던 방에 있는 활주로(?)같은 것이 올라가 있는 것을 볼 수 있다. 아래로 내려가면 병사 2명이 있는데 방이 너무 좁아서 화염방사기를 피하기가 너무 어렵다. 이들을 해치우고 나면 그 중 한 명으로부터 카드를 얻을 수 있다. 이제 톱니를 멈추고 레드카드를 입수한다. 다시 그 방으로 돌아가서 문을 열면 아래에 병사 1명이 있다. 계속 가다 보면 병사 2명이 있는 넓은 곳으로 오게 되는데 이들을 해치운 다음 가운데 누워있는 사람에게 접근하지 말고 용의 석상을 찾자. 이제 누워있는 남자에게 접근하면 스테이지가 끝난다.

STAGE 7

바다 속(Fathoms)

게임이 시작되면 수천미터 물 속에 라라가 떠 있는 것을 볼 수 있다. 어디로 가야할 지 아주 망막한 것같지만 의외로 아주 간단하다. 바닥을 보면 항아리가 있을 것이다. 이 항아리가 있는 곳을 따라서 쭉 가면 배가 뒤집혀 있는 것을 볼 수 있는데 닻쪽으로

물고기가 된 라라

이곳이 탈출구

가면 안으로 들어갈 수 있는 곳이 있다. 우선 숨을 쉰 다음 상어 2마리를 없애 버리자. 이것들을 없애지 않으면 아주 귀찮다. 다시 물속으로 가면 통로가 있는데 산소가 부족하므로 빨리 지나가자. 물 속의 레버가 있는 곳까지 온 다음 레버를 내리고 아래쪽으로 열린 통로를 통해서 물 밖으로 나오자.

상자 위에 폭파 레버가 있다

다시 물 속으로 들어가 상자 아래의 구멍으로 들어가면 레버가 있는 곳으로 나오게 된다. 레버를 내리면 물이 빠지고 위로 올라갈 수 있게 된다. 밑에 있는 용의 석상을 입수하자. 위로 올라오면 옆의 레버를 내려야 하는데 시간제이므로 신속히 해야한다. 맨 앞 왼쪽의 문이 열리면 그 안으로 들어가 용의 석상을 입수하자. 이제 아까의 어두운 곳으로 가면 위로 올라가 레버를 내리자. 이제 그 문이 열린 방으로 가면 레버가 있는데 시간 제약이 있다.

불꽃 2개가 사라지는데 그 안의 레버를 내리면 용의 석상을 얻었던 방의 옆문이 열린다. 이 방의 레버를 당기면 끝에 있는 불꽃 2개가 사라진다. 먼저 이곳의 레버를 내린후 전의 레버를 내리고 문쪽으로 간다. 물론 시간 제약이 있다. 간신히 통과하면 물이 있는데로 빠지자. 헤엄쳐 위쪽으로 가면 장어(?)가 나타난다. 이제 물 속으로 들어가 맨 위의 레버를 내리면 문이 열린다. 그 안에는 레버와 용의 석상이 있다. 어느정도 가다 보면 큰 돌산이 있는 곳으로 오게 되는데 아래 구멍으로 내려가면 거기서 움직이는 상자를 이용한다. 이제 위로 올라가서 레버를 내리면 대폭발이 일어나면서 돌산이 박살난다. 이제 박살난 돌산 위로 이동하기가 쉬어진다. 밖을 보면 천정에 구멍 2개가 보이는데 둘 다 레버가 1개씩 있으니 모두 당기자. 폭파 스위치가 있는 곳의 반대편 쪽 구석으로 간다. 물 속으로 들어가 문 쪽으로 들어가면 위로 갈 수 있다. 병사를 해치운 다음 레버를 내리고 안으로 들어가자.

STAGE 8

마리 도비아의 난파선(Wreck of The Maria Dovia)

물 안에는 잠수병이 있다. 물 밖에 나와 아래로 떨어지면 병사들이 있다. 모두 해치우고 물 속으로 들어가자. 들어가면 어두운 부분 왼쪽에 올라갈 수 있는 곳이 있다.

이곳에서 용의 석상을 입수한 다음 움직이는 돌을 밀어서 길을 찾자. 1층을 잘 살펴보면 유리가 있는 부분이

두 번째 브리커를 입수

첫 번째 브리커를 입수

있는데 이 아래에 내려가면 열쇠를 얻을 수 있다. 옆의 방으로 가서 열쇠를 이용하여 창문을 열고 스위치를 누르면 병사가 나온다. 이때 열쇠 구멍이 잘 안보이니 조명탄을 이용하는 것이 좋다. 병사가 나온 곳의 스위치를 누르고 다시 옆방으로 간다. 안으로 들어가기 전에 2층 맨 끝까지 가 보면 브리커라는 것을 입수할 수 있다. 앞으로 이것을 2개 더 찾아야 한다. 문 안으로 들어가면 다시 5개의 문이 있는데 이중에서 오른쪽끝 방부터 들어가자. 움직이는 상자로 스위치까지 간 다음 문을 열고 올라가자. 움직이는 상자를 이용하여 통로를 찾자. 안으로 들어가면 드럼통이 굴러오니 조심해야 한다. 드럼통이 굴러온 쪽에 용의 석상이 있으니 입수하자. 이제 병사 1명을 없애고 내려가면 잠수함이 있다. 물 속에서 레버를 내린 후 열린 문으로 들어가 2개의 레버를 모두 내리자. 비탈길을 계속 점프하고 있으면 바닥이 다시 생긴다. 열린 문 쪽으로 가면 병사 3명이 있다. 여기서 스위치를 누른 후 아래로 내려간다. 브리커를 입

세 번째 브리커를 입수

수하고 스위치를 찾아 누르면 아까 잠수함이 있던 곳의 물이 빠지게 된다. 이곳의 문을 열고 들어가서 아래로 내려가면 스위치를 누르면 오른쪽 길 밑이 열리게 된다. 아래로 내려가자마자 옆의 스위치를 누르고 다시 방금 전의 스위치 누른 곳으로 가면 마지막 브리커를 찾을 수 있다. 처음 시작했던 곳의 물 속으로 들어가자. 물 속 중간쯤

에 있는 레버를 내리고 올라가면 병사 3명이 나온다. 이제 3개의 브리커로 불을 없앤 다음 상자를 이용해 벽쪽의 구석으로 올라가자. 레버를 내리면 위쪽 지붕이 내려와 올라 갈 수 있게 된다. 끝까지 건너가면 밑에 물이 있는 데 뛰어야 한다. 작살을 얻은 다음 핸들이 있는 문으로 가서 스위치를 누른다. 시간 제약이 있으므로 서둘러야 한다. 다시 돌아 가서 또 스위치를 누르면 물 속으로 갈 수 있게 된다. 이곳에서 열쇠를 찾은 후 아까의 닫힌 문을 연다. 다시 레버를 내린 후 상자를 움직여 레버 쪽으로 갈 수 있게 배치시킨다. 레버를 내리고 다시 열쇠로 열었던 방으로 가서 위로 올라간다. 이제 끝까지 헤엄쳐 가면 스테이지가 끝난다.

리빙 쿼터즈 (Living Quarters)

앞쪽 구석을 조금 나와서 왼쪽을 보면 레버가 보일 것이다. 레버를 내린 후 그 문으로 올라가면 병사가 1명 있다. 이를 처치하고 밖으로 나오면 발전소 같은 곳으로 오게 되는데 위에 병사 1명이 돌아다닌다. 이 녀석은 나중에 처리하고 왼쪽 끝에서 오른쪽으로 넘어가면 길이 있다. 이 안에는 병

아주 조심해야 한다

사 3명과 드럼통이 거의 동시에 나오니 조심하자.

불 위쪽에는 잡을 수 있는 구석이 있으니 힘껏 뛰자. 끝까지 가서 레버를 내리면 (매달려서 간다) 불이 사라진다. 이제 위의 구석에 있는 레버를 내리면 발전기가 내려와 위에 있던 병사에게 갈 수 있게 된다. 병사를 처치한 후 상자를 치워서 아래로 내려가면 다시 그 장소로 오게 된다. 다시 레버를 올리면 발전기가 다시 올라간다. 상자를 치웠던 쪽으로 올라가서 발전기 위를 건너자. 용의 석상을 입수하고 맨 끝의 오른쪽 레버를 내리면 아까 불이 있었던 방에 물이 차게 될 것이다. 이곳으로 들어가면 물 속에 레버가 보일 것이다. 이 레버를 내리면 문 안에서 잠수병이 등장한다. 물 속에 있는 사다리꼴 모양의 구멍안에서 레버를 내린다. 가운데 레버를 내리고 안으로 들어가면 레버가 2개 있는데 이것을 다 내리면 잡을 수 있는 모서리가 생긴다. 여기에 매달린 채 오른쪽으로 쭉 가서 레버를 내리면 아까 병사가 있던 곳에 올라갈 수 있는 곳이 생긴다. 끝의 구석까지 간 다음 병사 1명을 처치하자. 병사가 나온 쪽에는 아래가 유리이므로 위쪽 구석으로 간 다음 용의 석상을 입수한다.

이제 다른 쪽으로 가면 비탈길로 내려온다. 물 속에는 장어가 있으니 조심하도록 하자. 밑의 물에는 빠지는 곳이 있는데 이곳에서 용의 석상을 입수하자. 이제 맨 끝의 비탈길을 이용해 올라가자. 안으로 들어가면 병사 4명이 나온다. 벽을 밀어서 맨 끝 왼쪽의 상자를 끌어내면 열쇠를 얻을 수 있다. 다시 난간쪽으로 가서 돌을 이용해 위로 올라간 다음 전에 밀었던 돌을 이번에는 끌어내자. 그 안에는 열쇠를 이용하는 문이 있다. 안에서

발전기를 움직일 수 있는 레버

병사 3명을 처리한 후 안으로 들어가면 무대가 있다. 일단 오른쪽의 테라스로 가서 레버를 내리면 커텐이 쳐진다. 커텐 안으로 들어가면 어두우니 조명탄을 쓰도록 하자. 이제 상자를 이용해서 위로 간 다음 왼쪽으로 간다. 이곳에는 함정이 있으니 조심하자. 스위치를 누르면 열쇠를 입수했던 곳에 물이 차 오른다. 이곳으로 건너서 안으로 들어가자.

STAGE 10

갑판(The Deck)

마지막 열쇠를 입수

우선 병사 2명을 해치운다. 2층에는 유탄발사기가 있으니 잘 찾아 보자. 돌이 있는 곳 위에 열쇠가 있다. 이를 입수하고 다시 물 속으로 들어가 화물칸 같은 곳으로 나오면 병사 2명이 있다. 상자가 쌓여 있는 곳으로 가서 잘 치우면 열쇠를 이용해서 들어갈 수 있는 문을 찾을 수 있다. 물 속에서 레버를 찾아 내린 다음 아까 나온 화물칸이 아닌 건너편 쪽 밑으로 떨어지자. 위에는 레버가 있는데 이것을 내리면 아까 열쇠로 열었던 곳의 물이 빠지게 된다. 다시 이곳으로 와서 상자를 빼면 녹슨 프로펠러가 없어져야 하는데 버그탓인지 프로펠러가 그대로 있다. 그러나 이 문제를 해결하는 방법은 있다.

상자를 쌓았던 곳을 이용해서 6각형 동굴로 힘껏 뛰면 된다. 맨 위까지 도착하면 앞의 옥상으로 힘껏 뛴다. 문 앞으로 접근하면 문이 저절로 열리면서 병사 1명이 공격한다.

이제 오른쪽 돌을 빼서 레버를 내린 후 열린 문으로 빨리 달리자. 안에서 M16탄창을 얻은 다음 열쇠로 문을 열고 아래로 내려가자. 거의 다 내려가면 두갈래 길이 나오는데 우선 아래로 가자. 아래로 내려오면 물이 있는 곳으로 오게 되는데 물 속에서 용의 석상을 얻을 수 있다. 위로 올라가면 배 윗부분으로 올 수 있는데 풀 에너지가 아니면 죽게 되니 조심하자. 열쇠와 작살을 얻은 다음 다이빙하면 어느 사이에 상어 3마리가 물 속을 휘젓고 다니고 있다. 모두 처치한 다음 다시 위로 가서 아까의 열쇠구멍이 있는 선실로 가자. 열쇠로 문을 연 후

유탄발사기는 이곳에 있다

가시함정을 조심하면서 레버가 있는 데까지 가자.

레버를 내리고 열린 문의 위로 가면 붉은 동위로 갈 수 있게 된다. 그 위에는 열쇠가 있으니 잘 찾아 보자. 이제 마무리로 한층 한층 내려가면서 아이템과 용의 석상을 찾자. 용의 석상은 수영장 속에 있다. 나머지 아이템은 구석에 있다고 생각하면 된다. 이제 맨 밑의 상자가 쌓여 있었던 곳으로 가면 병사 2명이 화염방사기로 공격한다. 이들을 해치운 다음 열쇠로 문을 열고 세라피라는 열쇠를 입수하면 끝이다.

티벳 구릉지대 (Tibetan Foothills)

처음에 독수리가 간만에 등장하는데 피스톨로 간단히 해치우자. 밑으로 내려가면 눈덩이가 굴러오니 방심은 금물이다. 어느정도 가다 보면 얼음벽으로 막힌 곳으로 오게 되는데 최대한 오른쪽으로 뛰어야 한다. 그러면 얼음벽이 부서지면 안으로 들어가게 된다. 밑으로 조심조심 내려가면 얕은 웅덩이가 있는 곳으로 오게 되는데 위로 올라가면 고드름이 떨어지니 재빨리 내려갔다 다시 올라오면 된다. 계속 진행하면 두 갈래 길이 나오는데 위쪽은 막혔으므로 아래로 가자. 어느정도 가다 보면 건너편에 약가방이 있는 것을 볼 수 있는데 그리고 힘껏 뛰자. 이것을 입수하고 위로 올라가면 독수

리 1마리가 나타난다. 독수리를 해치우고 위로 올라가면 병사 2명이 공격해온다. 철장 쪽에서 용의석상을 입수한다. 이곳에서 스노우 모빌을 탈 수 있다. 이제 신나게 스피드를 만끽해 보자. 가는 도중에 병사 1명이 길을 막지만 라라를 막기에는 역부족이다. 끝까지 가면 넓은 곳으로 오게 되는데 앞을 보면 작은 동굴과 큰동굴 2개가

머리를 조심하자

나란히 있을 것이다.

우선 작은 동굴로 들어가서 표범 2마리를 해치우고 큰 동굴을 막고 있는 돌 2개를 치우자. 그런 다음 스노우모빌을 타고 큰 동굴로 들어간다. 가다 보면 가운데는 절벽이고 양 옆으로 길이 있는데 우선 오른쪽으로 가자. 유탄을 입수하고 위쪽의 레버를 내린 후 왼쪽으로 가면 된다. 앞에 있는 점프대를 이용해서 점프를 해야 한다. 눈덩이가 있는 곳이 보이면 스노우 모빌

드디어 스노우 모빌을 탈 수 있게 되었다

를 두고 눈벽을 타고 아래로 내려가자. 내려가는 도중에 동굴이 있는데 안에서 열쇠를 찾고 옆의 동굴로 나가자. 그 안에는 레버가 있는데 위에 고드름이 떨어지니 조심하자. 레버를 내리면 기둥 안으로 들어갈 수 있는데 안에는 유탄을 찾을 수 있다. 밖으로 나오려 하면 시라소니 3마리가 나타난다. 스노우모빌이 있는 곳으로 올라간다. 스노우모빌만 있으면 비탈길로 간단히 지나갈 수 있다.

눈덩이를 조심하면서 건너가면 또 다른 넓은 광장으로 오게 되는데 여기서 아까 얻은 열쇠로 다리를 만든다. 다리를 건너면 라라의 시점이 위쪽을 쳐다보는데 그곳으로 올라가자. 레버를 내리면 문이 열린다. 우선 왼쪽으로 뛰어서 매달린 다음 오른쪽 끝까지 간다. 올라가자마자 점프를 하고 곧바로 ○버튼을 누르고 ←를 연타해야 하는데 상당히 어려울 것이다. 밖으로 나오면 다리가 있는 광장으로 다시 나오게 되는데 바닥의 얼음이 녹아 있는 것을 알 수 있다. 이곳에서 열쇠를 주울 수 있는데 이때 뒤에서 적이 스노우모빌을 타고 공격해온다. 모두 해치운 다음 스노우 모빌을 처음 구했던 장소로 돌아가자. 그전에 스노우 모빌을 타고 점프하면 시점이 바뀌는 부분

이 위에 레버가 있다

적이 정말 강하다

이 있는데 주위를 잘 살피면 용의 석상을 찾을 수 있다. 처음으로 돌아가자. 가는 도중에 시라소니 2마리를 만나게 된다. 처음에 도착하면 열쇠를 이용해서 집 안에 들어간다.

아이템을 얻고 레버를 내리면 열린 문 안에서 병사 3명이 나타난다. 빨리 없애지 않으면 아주 괴로울 것이다. 이제 안으로 들어가면 스노우모빌을 탄 병사가 나온다. 밑으로 내려가면 용의 석상이 있다. 이 곳을 건널 때는 몇 번씩 죽더라도 스노우 모빌을 타고 건너야 한다. 벽을 잘 보면 움직이는 돌이 있다. 안에 있는 병사 2명을 처리한 다음 절벽 밑으로 내려가 동굴로 들어가면 스테이지가 끝난다.

STAGE 12

바캉 수도원(Barkhang)

밖으로 나오면 병사 2명이 있다. 계단의 문은 닫혔으므로 사다리로 올라가자. 위에는 까마귀 세 마리가 있다. 옆의 집으로 가야 하지만 길이 없다. 바위가 비탈져서 있는데 그곳으로 뛰어서 매달린다. 그러면 아래를 잡을 수 있는 모서리가 있다. 여기를 잡고 집까지 이동한다. 창문 안으로 들어가면 중이 창을 들고 덤벼드니 해치우자. 앞의 방에 가면 열쇠로 열어야 하는 문이 있을 것이다. 우선 창밖의 병사를 해치우고밖에 있는 유탄을 입수한다. 두 개의 방이 있는 것을 볼 수 있는데 칼날 바퀴가 있는 방은 나중에 가기로 하고 일단 반대쪽 방으로 간다. 사다리 위로 올라가서 중을 해치운 다음 몸을 뒤지면 열쇠가 얻을 수 있다. 길 끝의 통로와 조명탄 입구쪽에서 바위가 굴러오니 조심하자. 위쪽에는 물이 있고 아래쪽은 상자를 밀 수 있는 곳인데 우선 물로 들어간다. 물 속은 수압이 강하기 때문에 벽에 붙어서 헤엄치는 것이 좋다. 이곳에는

기도의 수레를 입수했다

하는 열렸다 닫혔다하는 문이 있는데 이곳에 끼이면 즉사하므로 조심하자.

끝에 도착하면 사다리를 타고 위로 간다. 위에는 중 3명이 공격해오니 주의하자.

어두운 방 위로 올라가면 기도의 수레라는 것을 입수할 수 있는데 앞으로 4개를 더 찾아야 한다. 앞쪽의 불이 켜지는 곳으로 잘못 뛰어들면 죽게 되니 거리를 잘 보며 뛰자. 아까 중으로부터 얻은 열쇠로 큰 문을 열면 중 3명이 라라를 공격한다.

오른쪽 첫번째 방으로 가면 구석길에서 칼날이 튀어나온다. 이것을 점프로 피하고 가운데의 방으로 들어가서 열쇠를 입수한다. 끝까지 가면 오토탄 찬을 얻을 수 있다.

열쇠를 갖고 처음 시작했던 곳의 작은 문이 있는 곳으로 가자. 여기서 문을 연 다음 열쇠를 얻고 칼날 바퀴

짐스톤 2개를 입수했다

가 있는 방으로 간다. 계단 위에는 불꽃이 있어서 갈 수가 없지만 잘 살펴보면 레버를 발견할 수 있다. 이 레버를 재빨리 내리면 불꽃이 사라진다.

왼쪽에는 레버와 사다리가 있는데 사다리 위에는 M16 탄창이 있다. 레버를 내리고 밑으로 가면 짐스톤이란 돌을 2개 얻을 수 있다. 위로 올라가서 태의 석상이 있는 곳으로 가면 짐스톤을 쓰면 기도위라고 하는 통을 얻을 수 있다. 불상이 있는 곳으로 가서 오른쪽 두 번째 방으로 간다. 사다리를 타고 위로 올라가면 불상 위를 통해서 구석까지 오게 되는데 여기에 돌을 끼우면 어느 한곳의 밑이 열리게 된다. 이곳은 불상 아래이다. 다시 불상의 광장으로 나와서 불상쪽으로 가려고 하면 뒤에서 병사 2명이 나타난다. 불상 아래로 가면 물이 보이는 곳에 도착한다. 일단 레버를 내리면 상자가 있는 곳으로 가게 되는데 이 상자를 이용해 물의 흐름을 막자. 그러면 아까 물이 있던 곳에서 물이 사라진다. 이곳으로 내려가면 상자가 보이는 곳으로 간다. 상자 안에서 통 하나를 입수할 수 있다. 이제 사다리를 통해 위로 올라가 왼쪽으로 간다.

앞에는 함정이 하나 있지만 통과할 수 있다. 마지막으로 칼날 바퀴가 있는 곳의 왼쪽에는 용의 석상이 있고

슬레피를 끼우자

끝에는 열쇠가 있으니 모두 입수하자. 오른쪽으로 가 보자. 옆의 방에서 상자를 잘 치우면 오토탄창과 작살을 얻을 수 있다. 창문이 보이는 계단으로 올라가려고 하면 중 4명이 나타나는데 산탄총으로 승부하는 것이 가장 좋다.

창문 아래로 내려간 다음 사다리 위로 올라가면 통을 입수할 수 있다. 마지막 1개의 불상의 광장으로 와서 잘 살펴보면 열쇠를 쓰는 곳이 있다. 이곳으로 내려가자.

언덕길로 올라가다 보면 사다리가 있는 구석으로 오게 된다. 다시 불상의 광장으로 가자. 계단으로 가서 불상 왼쪽으로 가면 기도의 수레를 빈 공간에 끼운다. 불상 뒤쪽으로 가면 위에 용의 석상이 있다. 문 안으로 들어가면 밝은 광명의 원판이 있는데 여기에다가 스테이지 11에서 입수한 슬래피를 끼우자. 마지막으로 옆의 문으로 들어가면 스테이지가 끝난다.

STAGE 13

탈리온의 묘지 (CatacombS of the Talion)

위쪽에는 라라를 노리는 고드름이 있다. 우선 왼쪽으로 매달려 넘어가 용의 석상과 조명탄을 입수한다. 다시 나와서 사다리를 타고 내려가면 괴물이 등장하니 해치우자.

레버를 내리고 위로 올라간다. 비탈길을 이용해서 구멍으로 힘껏 뛰자. 표범을 없앤 다음 고드름을 조심하면서 계단 아래로 가면 위에서 병사 2명이 기습한다.

물가까지 내려가 표범 두 마리를 없앤 다음 벽돌로 만들어진 방에서 약통을 입수한다. 다시 밖으로 나와 바위 위로 올라가자. 건너가다 보면 사다리가 하나 있는데 밑의 바닥은 밟으면 아래로 떨어지니 재빨리 사다리를 잡는다. 위로 올라가 레버를 내리면 철창이 올라가는데 그 안에서 괴상한 탈을 입수하면 물이 빠지게 된다. 그리고 밑으로 내려가 탈을 붙이면 철창이 올라간다. 올라가려면 위에서 눈덩이가 굴러오니 무조건 뛰어서 왼쪽 위로 올라가자. 잽싸게 표범 두 마리를 해치운 다음 바위 위로 올라가자.

아래에는 물이 있는데 탈을 입수할 수 있다. 다시 나와 병사를 해치운 후 동굴 밖으로 나와 건물쪽으로 간다.

앞에는 사다리가 있는데 위에서 유탄을 입수한 다음 탈을 이용해 건물 안으로 들어간다. 윗층에서 잘 찾아보면 레버가 있다. 내리면 뒤에서 짐승이 공격해온다. 이를 해치운 후 주위를 살펴보면 돌이 있는데 이 돌을 레버 옆에 있는 철자에 끼우자. 그 다음에 철장 아래에 있는 레버를 내리고 나오면 된다.

가면을 얻으면 물이 빠진다.

밖으로 나와 병사 2명을 없앤 다음 아까의 동굴로 가서 문 안으로 들어가자.

눈덩이를 조심하면서 사다리 쪽으로 힘껏 뛰어 올라가면 물이 있는 곳에 구멍이 있다. 물 속에 들어가면 메기가 3마리 있다. 고드름이 떨어지는 곳으로 올라가서 중간쯤 간 다음 뒤를 보자. 사다리가 보이는데 위에는 용의 석상이 있다. 끝까지 가면 문이 닫혀 있다. 바위 위에 있는 사다리를 타고 올라가 레버를 내린다. 문 안에 있는 레버를 내리면 건물 옆의 거대한 문이 열리게 된다. 도착하면 일단 아래로 내려가자.

눈덩이를 조심하자

표범 2마리를 처리하고 아이템을 입수한 다음 다시 나가서 건너편으로 뛰면 눈덩이가 보이는데 이걸 이용해서 반대쪽 벽을 부수면 된다. 안에는 문이 2개 있는데 왼쪽문은 왼쪽 발판을 밟으면 열리게 된다. 안에는 고챙이가 있으니 걸어서 이동한다. 반대쪽 문으로 나가기 전에 왼쪽 벽으로 올라가면 용의 석상이 있으니 입수하자.

돌을 철창에 끼운다

눈덩이로 벽 부수기(?)

이제 반대쪽 문으로 나가 오른쪽 발판을 밟으면 방 안의 문이 열리는데 시간 제약이 있으므로 서두르자.

STAGE 14

얼음 궁전(Ice palace)

나를 사랑해줘(?)

앞에는 문과 종이 있다. 종을 울리게 하여 문 안으로 들어가면 철창에 귀여운 원숭이 3마리가 있는 것을 볼 수 있다. 옆의 철창 위에는 약가방이 있다. 여기서는 덤블링 같은 나무판자가 곳곳에 있는데 잘못 뛰면 즉사하니 조심하자. 제일 먼저 중간 쯤에 있는 곳에서 뛰어 올라가 레버를 내리면 원숭이들이 올라온다. M16으로 간단히 해치우자. 2층에서 다른 철창으로 건널 수 있는데 안에 원숭이 한 마리가 있다. 위의 레버를 내리고 아래로 다시 간다. 앞의 철창문을 열려면 종을 울려야 하는데 덤블링을 이용하면 간단하다. 철창 안으로 올라가면 종이 있으니 총으로 쏘자. 철창 안으로 들어가서 위로 올라가면 네모난 돌이 있는 곳까지 간다. 조명탄을 입수한 다음 오른쪽 구멍으로 가면 왼쪽 구석에서 약통을 입수한다. 앞으로 가면 백호 3마리가 나오니 모두 해치운다. 네모난 돌 위에는 탈(?)이 있다. 이제 오른쪽 동굴로 가면 화롯불 4개가 있는 곳에 도착하는데 맨 앞구멍의 가운데에 매달려 떨어진다. 왼쪽 벽끝으로 가자. 테라스 위에 아까 얻은 탈을 끼운다. 문이 열리면 흔들다리로 간다. 이곳은 스테이지 13의 위쪽이다. 구석으로 가서 레버를 내리면 앞의 큰 화롯불이 밑으로 흘러 얼음을 녹인다. 백호들이 다시 등장하는데 해치우면 곤봉을 입수할 수 있다. 이제 물 속으로 들어가자. 물고기 2마리를 피해서 밖으로 나오면 원숭이 4마리가 있을 것이다. 고드름을 조심하면서 모두 해치우자. 계속 가다보면 눈덩이가 많이 있는 곳이 나오는데 오른쪽으로 점프하면 간단히 피할 수 있다. 계속 진행

얼음을 녹인다

달려라! 라라여

STAGE 15

시안의 성 (Temple of Xian)

이곳이야말로 툼레이더 2의 하이라이트이라고 말할 수 있을 정도로 함정이 아주 많다. 우선 붉은 통 끝까지 뛰자. 이때 아래로 떨어지는 칼날을 점프로 피하고 계속 미끄러지면 데미지없이 폭포로 떨어진다. 물 속에는 희귀한 금빛 붕어가 있다.

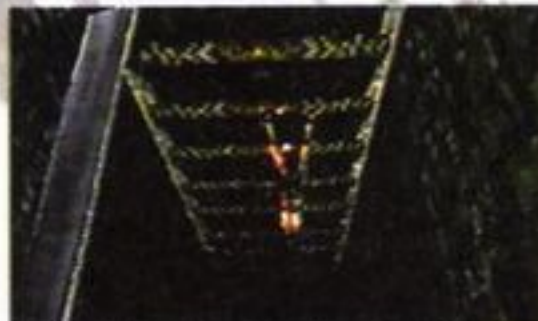
큰 문이 있는 곳으로 나오면 호랑이 2마리가 나타난다. 물 밖으로 나오자마자 왼쪽에 있는 산탄 총알을 입수하자. 문 왼쪽에는 눈으로 확인할 수 없지만 덤블링 기구가 있으니 잘 뛰어서 위로 가자. 레버를 내리면 폭포에 있는 사다리의 문이 열린다.

드디어 시안의 성에 도착

사다리위로 올라가면 용암 지역에 오게 되는데 조심해서 내려가자. 옆으로 매달려 가면 용의 석상이 있다. 이를 입수하고 사다리 위로 올라가면 꼬챙이가 있는 방으로 오게 되는데 벽을 타고 올라가자. 여기가 상당히 어려우니 무조건 달리자. 구멍으로 점프해서 들어가자마자 점프하여 오른쪽으로 가면 된다. 레버를 내리면 폭포 왼쪽은 닫혔으니 오른쪽으로 가야 한다. 이곳에서는 비탈진 바위를 잘 점프해야 한다.

구석까지 와서 레버를 당기려고 하면(사실 레버가 아님) 밑으로 떨어지므로 레버를 무조건 내리고 뒤쪽 문으로 내빼자. 약통을 입수한 다음 위로 가려고 하면 바위가 굴러오니 피하자. 조명탄을 입수한 다음 벽을 밀고 안으로 들어간다. 안에는 흰거미가 있다. 스위치를 누르고 밑으로 내려가면 바위 2개가 굴러오니 피하자.

가시와 칼날 바퀴가 있는 방으로 오게 되는데 이곳에 레버가 있다. 아주 어두우니 조명탄을 켜서 찾는 것이 좋다. 사다리 위로 올라가면 다시 원래 자리로 온다. 다시 벽을 밀고 들어왔던 쪽으로 나가면 사다리가 보이니 돌을 조심하면서 올라가자.

끝까지 가면 밑에 길이 있는데 2,3,4바닥은 함정이므로 점프로 끝에 있는 기둥을 잡아야 한다. 이제 사다리 아래로 가야 하는데 사다리 사이에 칼날이 있다. 그러므로 떨어지다 잡는 방식으로 내려가야 한다. 내려가서 칼날 바퀴를 피해나가면 문이 있는데 스위치를 누르고 재빨리 가자. 독수리 2마리를 해치우자. 안에는 가시가 달린 벽이 왔다갔다하니 신중히 통과해야 한다. 버튼 2개를 누르면 길과 문이 열리니 재빨리 간다. 돌을 피해서 위로 건너뛰면 용의 가면을 얻을 수 있다. 용의 상 뒤에서 스위치를 누르면 용암에 기둥이 생긴다. 이 기둥을 이용해 건너편까지 가자. 길 사이마다 돌이 굴러오니 조심하자. 여기에도 덤블링 기구가 2개 있는데 이것들을 잘 이용하자. 기둥 위 천정쪽에는 용의 석상이 있으니 덤블링 기구를 사용하여 입수하자. 참고로 말해서 덤블링 기구색은 노란 색이다. 비탈길 꼭대기의 왼쪽 구석까지 가면 아무것도 없는 방이 나오는데 I 자 무늬가 있는 돌을 끌어내서 통로를 찾는다. 안의 레버를 내리고 밑으로 가면 또 돌이 굴러온다. 밖으로 나와 보면 시간제로 열었던 문이 있던 곳으로 나오는데 아래로 내려가자. 그리고 아까 입수한 용의 가면을 끼워서 문 안으로 들어 간다. 칼날 바퀴를 피해 들어가면 얕은 물이 있는 곳으로 내려오게 되는데 레버 3개를 찾아내리면 문이 열린다. 이때 늦으면 벽이 내려와서 깔려 죽으니 재빨리 처리해야 한다. 폭포 위로 가면 물속에 금빛 붕어가 있다. 물 속의 레버를 내리면 폭포가 있던 곳으로 가보자. 물이 불어나 위로 갈 수 있는데 여기서 아이템 입수하고 다시 물로 들어가 왼쪽통로로 간다. 레버가 2개 있는데 오른쪽 것을 내리고 위의 통로로 가자. 약통이 있는 곳의 레버를 내려서 뒤쪽 통로로 간다. 다시 레버를 내리고 물 밖으로 나가야 한는데 아까의 2개의 레버 중 왼쪽 것을 내리면 밖으로 빨리 나갈 수 있다. 다시 물 속에서 새로 열린 문 안의 레버를 내려서 물을 다시 불어나게 한다. 이제 아이템 있던 곳의 반대쪽으로 나가면 된다. M16탄창을 얻고 물 속으로 계속 가다보면 통로가 있다. 빠르게 진행하면 열쇠를 얻을 수 있을 것이다. 폭포의 사다리가 있는 쪽으로 가서 열쇠로 문을 따고 들어가면 오른쪽의 레버를 내리자. 그러면 물 속 끝의 문이 열려있다. 양 옆에 폭포가 있는 곳으로 나오면 거미줄이 상당히 많은 곳으로 나오게 된다. 거미들을 처치하면 알집이 있는 방으로 나온다. 이곳에 있는 킹 스파이더 3마리를 없앤 다음 위로 올라간다. 벽쪽을 잘 살피면 올라갈 수 있는 바위가 있다. 알집 근처까지 오면 다시 킹 스파이더가 나온다. 꼭대기까지 오면 밑의 기둥으로 힘껏 뛰자. 건너편으로 뛰면 물이 있는 곳으로 나오는데 동산 위에는 열쇠가 있다. 그 문으로 가면 올라가는 길이 있는데 돌이 굴러오니 조심하자. 다시 다리를 건너면 방 안에는 호랑이 1마리가 등장한다. 들어가는 길이 두 개가 있는 곳이 있는데 우선 앞쪽 스위치가 있는 곳까지 가야 한다. 스위치를 누르고 다시 옆으로 덤블링해서 올라가면 문이 열린 곳까지 간다. 사다리쪽으로 갈 때는 왼쪽으로 완전히 붙어서 올라가자. 위에서 벽이 밀려 오면 사다리쪽으로 힘껏 뛰자. 위로 올라가 레버를 찾아 내린 다음 용의 상 옆의 열쇠를 입수하자. 이제 처음 부분으로 간다. 열쇠를 이용하면 사다리 위의 출구가 열린다. 바로 뒤쪽 사다리 꼭대기까지 올라가면 열쇠를 입수한 장소로 오는데 그 반대쪽 문이 열려있다. 건너서 또 사다리를 타고 올라가면 칼날이 방해한다. 이제 위로 올라가면 이번 스테이지도 끝이다.

두둥경이

정말 힘들군

이것이 용의 가면이다

이곳에 덤블링이 있다

드디어 마지막 함정

해서 암벽이 있는 곳까지 도착한다.

아래에는 아무것도 없으니 헛고생하지 말자. 위로 가면 아래로 떨어지는 곳이 있는데 이곳에는 엄청나게 큰 징이 있다. 곤봉으로 징을 치면 그 소리때문에 얼음이 깨진다. 아래를 잘 살펴보면 사다리가 있다. 아래의 레버를 내리면 집의 문이 열린다. 용의 석상을 입수한 다음 깨진 얼음 안으로 가면 게임 오프닝에서 중이 문을 열 때 쓰던 것을 입수할 수 있다. 밖으로 나가면 엄청 큰 킹콩같은 것이 튀어나오니 모든 무기를 다 써서 쓰러뜨리자. 그러면 라라가 얼마나 흉폭한 지를 알 수 있는 CG를 감상할 수 있다.

킹콩(?)의 등장

STAGE 16

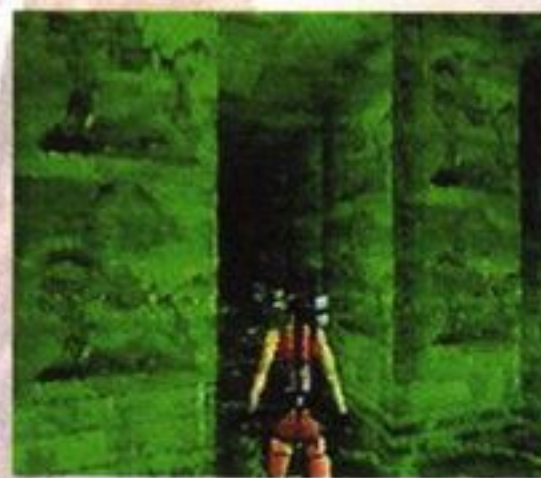
떠있는 섬 (Floating Island)

이상한 나라의 라라

이곳은 언덕이나 집들이 모두 공중에 둥둥 떠 있다. 일단 철골로 지어진 집까지 가야한다. 언덕 중에 비탈진 것도 있으니 신중하게 건너야 한다. 철골 집안에서 레버를 내린 다음 기와집으로 가자. 이곳에 도착하면 이상한 석상 두 개를 발견할 수 있다.

이때 갑자기 괴물 사무라이가 공격해 온다. 이들은 내구력이 상당히 강하므로 나타나자마자 사정없이 쏘아야 한다. 기와집 안에서 밀교의 판을 얻으면 밑에 있는 두 석상이 괴물 사무라이로 변해 공격해 온다. 상대하기가 귀찮으면 동전을 얻은 다음 백대쉬로 떨어져서 왼쪽으로 가면 된다. 이제 아래로 떨어지지 않도매달리자. 밑에 구멍이 있으니 이리로 들어가면 된다. 안의 레버를 내린 다음 어느정도 가면 두 개의 석상과 문이 있는 곳까지 오게 된다. 우선 철골집 위로 다시

이 아래에 동전이 있다

간다. 도착하면 두 석상이 날아오는데 사정거리가 긴 M16으로 박살내 버리자. 철골 아래로 내려갈 수 있는 곳이 있는데 내려가면 동전 한 개가 있는

길이나 함정이나

것을 볼 수 있다. 동전이 있는 쪽으로 달려서 떨어진다. 큰 문이 있는 쪽으로 가면 괴물 사무라이가 또 나타난다. 왼쪽에는 돌이 있는 곳이 있는데 이곳은 나중에 오기로 하고 우선 괴물 사무라이가 올라오던 곳의 아래로 내려가야 한다. 매달려서 내려간 다음 다리위로 점프해 올라간다. 안으로 들어가면 석상이 셋이 보이는데 가까이 가면 괴물 사무라이 하나가 덤벼든다. 레버를 내리면 두 석상이 변해서 공격하는데 정말 어렵다. 모두 해치운 다음 줄이 있는 곳으로 가서 줄을 타고 내려가자. 벽에 매달려 위로 올라가 아까의 돌이 있던 곳으로 간다. 가는 도중에 위에서 괴물 사무라이가 나타나므로 주위를 잘 살펴보자. 돌을 피하면서 앞으로 가면 줄을 탈 수 있는 곳이 보일 것이다. 이것을 타고 내려가면 칼과 표창이 난무하는 방이 있다. 이곳을 통과한 다음 물 속의 통로로 가서 레버를 내린다. 다시 밖으로 나와 위의 레버를 내리면 칼이 움직이지 않는다. 이제 열린 문으로 가 왼쪽 밑으로 간다. 표창을 던지는 적들을 해치우고 레버를 내리면 철창이 올라간다. 레버를 모두 내리면 석상의 괴물 사무라이가 모두 깨어난다. 이들을 모두 처리한 다음 계단으로 가서 끝의 레버를 내린다. 안의 적들을 모두 처치한 다음 다른 방으로 들어가면 사다리가 있다. 위로 올라가 사다리를 붙잡은 다음 왼쪽으로 간다. 다시 위로 가서 뒤로 점프하여 붙잡자. 이제 어느정도 간 다음 위로 올라가고 뒤로 점프해서 위까지 올라간다. 표창을 던지는 닌자를 처치한 다음 통로로 나간다. 상자를 밧줄이 있는 곳으로 옮긴 다음 타고 내려가면 이번 스테이지가 끝난다.

용의 굴 (The Dragon's Lair)

앞쪽의 석상 옆으로 들어가려 하면 레버 쪽의 석상이 공격해 온다. 레버를 내리면 반대쪽 석상이 공격하고 반대쪽 석상이 온 곳의 옆에 레버를 내리면 양옆의 석상 둘이 공격해온다.

적으로부터 아이템을 얻는다

죽었니? 살았니?

문 안에서 닌자 6명을 해치우자 이중 한 명으로부터 Puz 117이라는 동전을 얻을 수 있다. 안으로 들어가서 넓은 지역으로 도착하면 한 남자가 시안의 단검이 꽂힌 채 누워 있는 것을 볼 수 있다. 그런데 갑자기 힘이 모이더니 이 남자가 용으로 변하여 라라를 공격한다. 가능하면 유탄을 발사하고 물속으로 피하는 방법이 좋다. 5발이상의 유탄을 맞추면 용을 무찌를 수 있다. 용을 해치운 다음 새로 생긴 문으로 나가면 게임이 완전히 끝난다.

즐거운 나의 집 (Sweet Home)

이 스테이지는 특별 스테이지라고 볼 수 있다. 라라가 집에서 편안히 시안의 단검을 보고 있는데 적들이 라라의 집을 침입한다. 적은 킬러 3명과 개 한마리인데 어두운 곳을 샅샅이 뒤져 적들을 섬멸하자. 이제 마지막 엔딩을 볼 수 있을 것이다.

이것이 엔딩인가?

분 석 후 기

분석자: 김경록

너무 어렵다는 말이외에는 정말 할 말이 없다. 하지만 이러한 점이 툼 레이더 2의 진정한 장점이 아닐까하는 생각이 들기도 한다. 숨은 장소를 찾아내거나 몇 번이고 도전해서 함정 등을 통과했을 때의 쾌감은 이 게임을 플레이해 본 사람만이 느낄 수 있을 것이다. 또한 게임을 플레이하다 보면 여러 가지 점에서 신경을 쓴 점을 발견할 수 있었는데 예를 들어 벽을 타는 것이라든지 탈 수 있는 유니트 등은 필자를 만족시키기에 충분했다.

프론트미션 얼터너티브

프론트미션2가 나온지 몇 달 안된 지금, 그동안 발매 연기를 거듭해 오던 프론트미션 얼터너티브가 발매되었다. '영화 같은 게임'을 외치던 스퀘어의 게임성이 여실히 드러난 이 게임은 감히 시뮬레이션 게임에 한 획을 그은 대작이라고 평가하고 싶다. 뚜렷이 드러나는 특징보다 세세한 설정과 노력이 돋보이는 이 게임으로 우리 모두 겨울나기를 시작하자.

■제작사:스퀘어
■장르:시뮬레이션
■발매일:97년 12월 18일
■발매가:5,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★
스토리	★★★★
연출	★★★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

시스템 공략

조작방법

타겟 설정화면

방향키	좌우이동
□	클로즈업
△	줌인(클로즈업, 시뮬레이션 모드시)
×	캔슬(공통), 줌아웃(클로즈업, 시뮬레이션 모드시)
○	선택(공통)
L1, L2	메뉴선택, 기체선택(기체정비시)
R1, R2	필드이동, 소대선택(기체정비시)
START	시뮬레이션 모드 실시

필드화면

방향키	카메라앵글 조종
□	콕피트 화면
L1, L2	소대선택
SELECT	공격방식결정
START	필드화면

※시뮬레이션 모드란?

메인 메뉴의 타겟설정에서 아군의 행동을 지정하고 이 모드를 선택하면 모의적으로 적과 아군의 움직임을 체크하여 전투의 전개를 예측할 수 있는 모드이다.

메뉴설명

필드메뉴

미션설명(ミッショ說明)

적부대에 대하여(敵部隊について): 미션에 배치된 적부대에 관한 정보를 얻을 수 있다.

작전에 대하여(作戰について):미션에 작전에 관한 정보를 얻을 수 있다.

지형에 대하여(地形について):미션이 되는 곳의 지형에 관한 정보를 얻을 수 있다.

타겟 설정(ターゲット設定)

미션에 들어가기 앞서 적소대의 정보와 아군의 진군 루트를 설정하는 메뉴.

배틀필드(バトルフィールド)

미션에 출격하는 메뉴.

기체정비(機體整備)

병장선택(兵裝選擇): 각 기체별로 병기를 선택하여 장비하는 메뉴. 병기는 메인암(メインアーム), 백웨폰(バックウェポン), 실드(シールド), 볼트온(ボルトオン),의 4가지가 있다.

메인암(メインアーム): WAW의 오른손에 장비하는 무기. 근거리 공격무기로 탄환 수의 제한이 없다.

간이병장(簡易兵裝): 소대 단위의 병장을 자동 설정한다. 병장 타입은 3가지가 있다.(볼트온은 자동으로 설정되지 않는다.)

백웨폰(バックウェポン): 왼쪽 어깨 뒤에 장비하는
원거리 공격 무기. 캐논, 미사일, 그레네이드, 로켓의 4가지 타입이 있다.

실드(シールド): WAW의 왼손에 장비하는 방어구.

볼트온(ボルトオン): 오른쪽 어깨에 장비하는 특수장비. 보급계, 방어계, 성능향상계의 3계의 계통이 있다.

평균형(平均型): 만능형의 설정으로 메인암이나 백웨폰은 명중률이 높은 무기를 선택한다. 실드는 평균적인 것을 선택. 평균형으로 병장을 설정하면 학습설정이(기동력30, 공격력40, 방어력30)으로 설정된다.

강습형(强襲型): 강습형의 설정으

로 메인암은 화력, 명중률이 높은 무기를 선택한다. 백웨폰은 사정거리가 짧은 무기를 선택, 실드는 가장 내구력이 높은 것을 선택한다. 강습형으로 병장을 설정하면 학습 설정이(기동력40, 공격력10, 방어력50)으로 설정된다.

지원형(支援型): 지원형의 설정으로 메인암은 화력, 명중률이 높은 무기를 선택한다. 백웨폰은 사정거리가 긴 무기를 선택, 실드는 가장 내구력이 낮은 것을 선택한다. 지원형으로 병장을 선택하면 학습설정이(기동력10, 공격력70, 방어력20)으로 설정된다.

학습설정(學習設定): 기동, 공격, 방어력의 3가지의 능력에 대한 메모리를 할당한다. 할당한 메모리 수에 대응해 각각 수치별로 성장한다.

기동력(機動力): 이 메모리에 할당된 수치가 높을수록 이동과 공격회피율이 증가한다. COM이 성장하면 고도의 이동방법이나 회피수단을 익히게 된다.

공격력(攻擊力): 이 메모리에 할당된 수치가 높을수록 공격우호도, 이용무기가 변화한다. 수치가 작으면 방어나 회피를 반대로 높으면 공격을 더 많이 하게 된다. 또 백웨폰의 사용 빈도도 올라간다. COM이 성장하면 고도의 공격 수단을 익히게 된다.

방어력(防御力): 이 메모리에 할당된 수치가 높을수록 공격을 방어했을 때 실드가 받는 타격이 줄어든다.

COM이 성장하면 고도의 방어수단을 익히게 된다.

미채도장(迷彩塗裝): 기체에 색을 정하는 것으로 지형에 어울리는 색으로 도장하면 적의 공격명중률이 떨어지게 된다. 하지만 미사일 등의 고도의 병기에는 효과가 없다.

기체변경(機體變更): WAW기체를 변경한다. 이때 주의할 점은 변경했을 때 전에 타던 기체는 폐기처분이 된다는 것이다.

헬프(ヘルプ): 메뉴에 대한 설명을 볼 수 있다.

유틸리티(ユティリティ)

게임의 세이브와 로드를 한다. 그 밖에, 언어의 변경, 색의 변환, 사운드 설정 등을 할 수 있다.

필드메뉴

행동설정(行動設定): 소대의 행동을 설정한다. (셀렉트버튼으로 간단히 변경시킬 수 있다)

공격중시(攻擊重視): 말 그대로 공격을 중시한다. 적을 만나서 적에게 록온이 되면 이 메뉴를 설정하자.

방어중시(防御重視): 역시 말 그대로 방어를 중시한다. 이동을 할 때나 적의 공격을 받을 때는 이 메뉴를 설정하자.

공격설정(攻擊設定): 소대의 공격방법을 설정한다.

집중공격(集中攻擊): 한 적을 집중하여 공격한다.

산발공격(散發攻擊): 여러 적을 산발적으로 공격한다. 적이 솔저일 경우에는 이 형식으로 공격하자.

보급(補給): 탄환이나 실드가 손실된 부대는 이 메뉴를 선택하여 보급을 하자. 보급 위치는 필드메뉴에 표시된다.

소대정보(小隊情報): 각 소대에 대한 정보를 볼 수 있다.

전략적후퇴(戰略的撤退): 미션을 포기하고 후퇴한다.

캐릭터소개

독립기동 공격소대1 (獨立機動 攻擊小隊1)

맡·맥코이 (マル・マッコイ)

이 게임의 주인공. OCU 육방군 소위로 아프리카분쟁에 요청을 받아 브루스, 피피와 함께 한 소대를 이루어파견된다.

브루스·브레이크우드 (ブルス・ブレイクウッド)

맥코이의 전우로 조금하고 활발한 성격의 소유자이다. 얼굴에 있는 상처는 맥코이와 싸우다 입은 상처이다.

달·피피 (ダル・ファフィ)

제이드메탈사에서 파견된 연구원으로 실전경험은 이번이 처음이다. 맥코이를 좋아하다 결국 맥코이를 대신해 적의 공격을 받고 죽음을 맞이한다.

독립기동 공격소대2 (獨立機動 攻擊小隊2)

피터·리킹 (ピーター・リキン)

제 2소대의 소대장. 민첩한 성격으로 항상 진지한 면을 보인다.

맨리·베니자드 (マンリ・・ベニサド)

제 2소대 대원. 아주 침착하며 항상 오노세이를 걱정한다.

죠·오노세이 (ジョ・オノセイ)

제 2소대의 문제아. 자신의 실력도 모른 채 항상 자신이 최고인 줄 아는 왕자병에 걸려 있다.

독립기동 공격소대 3 (獨立機動 攻擊小隊)

라이츠 (ライツ)

제 3소대의 소대장이지만 전혀 대장같지 않은 소심한 성격의 소유자이다.

버스내틱 (バスターナック)

제 3소대의 대원으로 항상 아무것도 아닌 일로 매그너슨과 다툰다.

매그너슨 (マグナッソン)

아무 것도 아닌 일로 신경질을 내면서 버스터낵과 싸우는 버스터낵의 라이벌. 하지만 WAW의 조종은 수준급이다.

지원부대 (支援部隊)

캐미리·피리시터 (チャミリ・フィリンター)

후방지원부대대장. 여자처럼 보이지만 사실은 성전환을 한 남자이다.

WALF

앤코모

서부아프리카공동체(WA)의 잠정적인 대통령이었지만 군부(기니아나)의 쿠데타에 의해서 CA로 탈출, 그 이후 WALF를 결성하여 기니아나군에 대항중이다.

이레오

WA통합군의 소령. 기니아나의 쿠데타에 반대하고 엔코모를 구출하여 WALF의 창립에 일원이 된다.

볼셰트

이레오의 친구로서 각국의 언어에 능통한 독일인, 하지만 그의 과거는 슈넷케사(シネッケ)에서 연구를 하던...

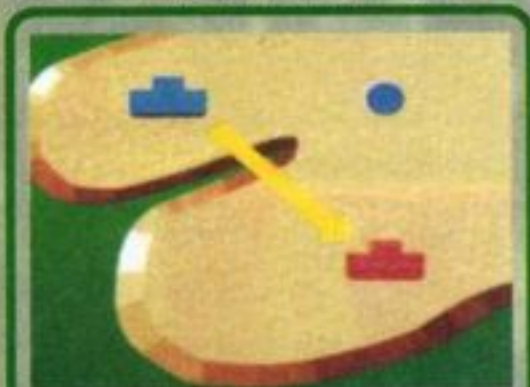
전투에 대하여

1. 뭉치면 살고 흩어지면 죽는다.

이 게임은 사실 난이도가 그리 높지 않다. 그렇지만 게임의 후반부로

갈수록 뭉치는 전술을 구사하지 않으면 고전을 면치 못할 것이다. 아군 1소대가 적 1소대와 전투를 벌여 얻는 피해를, 아군 2, 3소대가 뭉쳐서 적 1소대를 처리하면 적어도 반 이하로 줄일 수 있고 적을 처리하는 시간도 훨씬 빨라지니, 반드시 참고해야 할 전술이다.

2. 컴퓨터는 멍청하다. 루트를 잘 표시하자.

이 게임에 등장하는 COM은 거의 바보 수준이다. 바로 옆으로 돌아가면 갈 수 있는 곳에서 건물이 가로막고 있으면 계속해서 제자리를 돌 뿐이다. 그러므로 맵상에 존재하는 파란 포인트를 잘 지정해서 건물이나 산지에 막히는 경우가 없게 하자.

잘못된 지정

올바른 지정

3. 압삽하지만 공격과 방어를 번갈아가며 전투를 하자.

소대의 공격방법에는 공격중시와 방어중시가 있다. 방어중시를 선택하면 적의 공격을 효율적으로 방어할 수 있게 된다. 이 점을 잘 명시하고 적에게 타겟이 설정되었을 때는 공격을 하고 공격이 끝나고 적이 공격할 때는 방어를 선택하여 피해를 최소화하자. 하지만 사실 소대가 늘어나면 모든 소대를 조종한다는 것이 힘들어진다. 그러나 우리편이 뭉쳐서 1소대의 적과 싸울 때 적의 공격이 아군의 어떤 소대를 겨냥하는지 잘 보고 그 소대를 선택하여 공격과 방어를 번갈아가며 싸우면 아주 효과적이다. 그리고 이동시에는 반드시 방어로 해놓자.

4. 기체의 채색을 지형과 어울리게 하여 적의 명중률을 낮춰라.

기체정비 메뉴 중 미채도장으로 기체의 색을 바꿀 수 있다. 미션 설명에서 지형의 색을 잘 본 후 어울리는 색으로 기체의 색을 변화하여 적에게 받는 피해를 최소화하자.

5. 미션은 되도록 빨리, 좋은 조건으로 클리어하라.

이 게임은 멀티시나리오와 멀티엔딩을 채택하고 있다. 한 미션이 끝날 때마다 그 미션에서 가진 전투를 평가하고 시나리오가 변화하게 된다. 진정한 아프리카의 해방과 건설의 엔딩을 보기 위해서는 미션을 되도록 빠르게, 그리고 좋은 조건으로 클리어하자.

6. 맥코이 부대는 방어를 우선으로

다른 기체가 아무리 HP가 많다고 하더라도 맥코이의 기체가 파괴되면 끝이다. 그러므로 맥코이 부대는 항상 방어를 기본으로 한 전술을 구사하자.

게임에 들어가기 전에

앞서 말했듯이 이 게임은 멀티시나리오와 멀티엔딩을 채택하고 있다. 필자가 클리어한 것은 아프리카해방의 엔딩이다. 아프리카가 망하는 배드엔딩 외에도 여러 가지 엔딩이 존재한다.
미션 역시 필자가 플레이한 것을 기준으로 했기 때문에 미션의 숫자가 다를 수도 있다.
또 이게임은 한 미션에 4번, 그리고 전체적으로 20번의 미션을 실패하면 게임이 끝나니 꼭 명심하자.

시나리오

2034년 3월

CA(중앙아프리카공동체中央アフリカ共同體)정권에 반발하는 CA북부주방면군(CA北部州方面軍)이 독립정부 '자잉고'(獨立政府ZAINGO)의 수립을 선언, 북부의 산악지대에 집결하여 공동체에 맞서는 무력공격을 개시하였다.

완정부군의 기갑부대를 조직했었던 자잉고의 맹공에 주된 전력을 잃은 방어부대는 계속하여 격파을 당해 방어선은 후퇴의 길을 걷게된다.

압도적인 전력차로 인해 손을 쓸 수 없게 된 CA는 SAUS(남부아프리카공동체)에 지원을 요청하여 구호를 받게 되었다.

2034년 4월

사태의 심각성을 본 SAUS는 OCU에 협력을 타진, OCU는 각 공동체세력의 대규모 개입을 피하여 소수의 부대와 병기의 파견으로 효과적인 지원을 모색하게 되었다.

거기에서 주목받게 된 것이 USN의 DA사(DA社)의 계열인 쥬넷케사(ジュネッケ社)와 제휴(提携) 한 제이드메탈사(ジェイドメタル社)가 그 기술을 토대로 독자적인 개발을 추진했던 기동병기, 전투용 "WAW" 이다.

OCU국방군은 전투용 WAW의 특별부대를 급히 결성하여 최초로 실전에 투입하게 되었다.

오스트리아 퀸즈랜드주 OCU(オーストリア クイーンズランド OCU)

셀윈 육방군기지(セルウィン 陸防軍基地)

지하시험장 스태쉬(地下試驗場 スタッシュ)

???: 맥코이소위, 맥코이소위, 손님이 오셨습니다.

3브루스: 어이! 맥코이, 오랜만이네! 하하, 캄보디아이후지?

맥코이: 그래, 그렇게 됐...근데? 놀러온 건 아닐테구, 어떤 명령이야?

브루스: 참, 그래 좋아, 그 기계랑 같이, 우리들의 아프리카행이 결정됐어.

맥코이: 아프리카로?

중부아프리카공동체령 콩고분지(中部アフリカ共同 領 コンゴ盆地)

브루스: 아! 그래 그래, 소개해줘, 거기 새로운 기계와 같이 온 당신은?

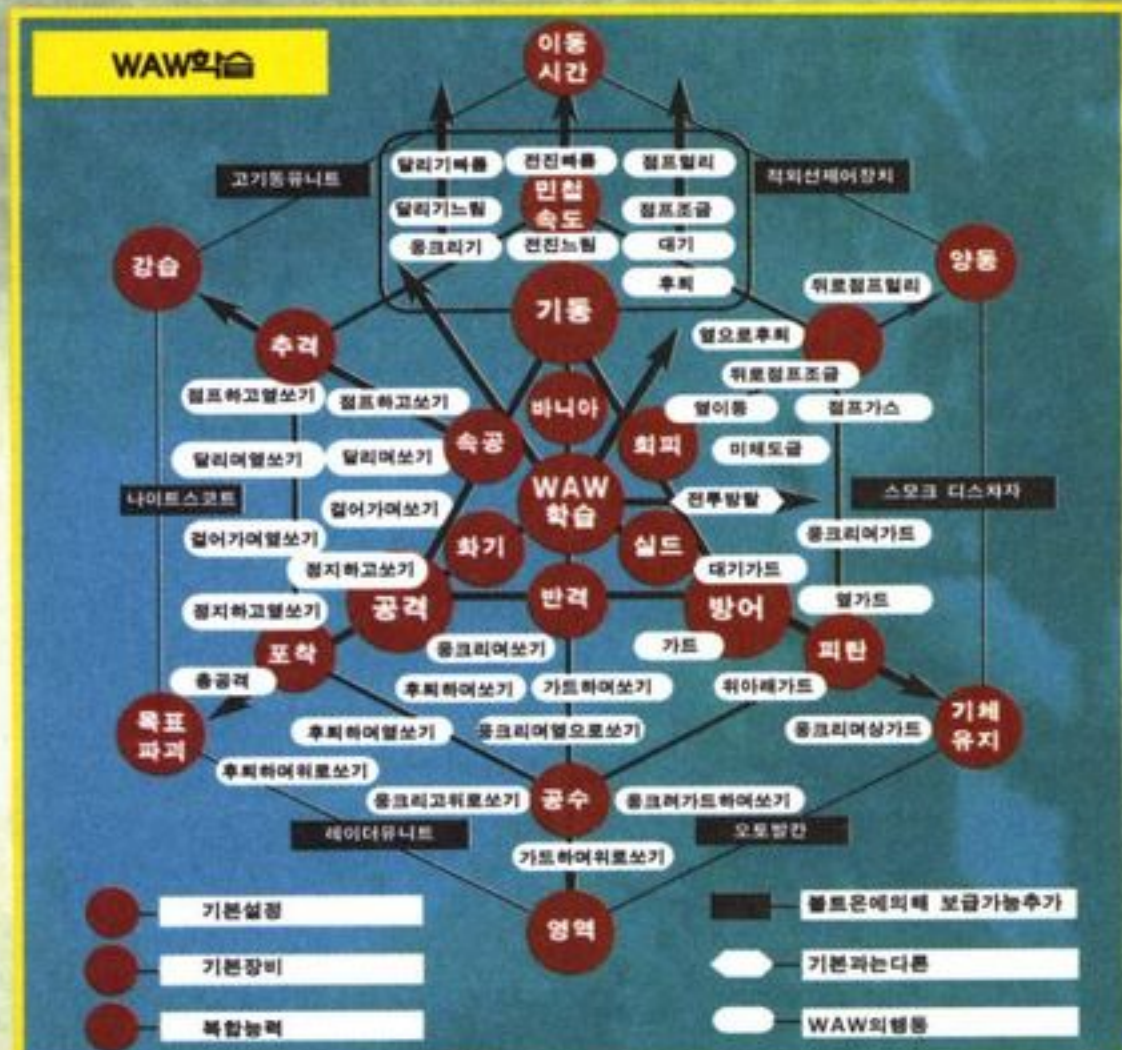
파피: 육방군기술지령부(陸防軍技術支令部) 기술연구소 소속(技術硏究所所屬) 달. 파피(ダル・ファーフィー)라고 합니다. 잘 부탁합니다.

맥코이: 그렇다면 병기회사 제이드메탈을 알겠군. 그곳의 기술자겠지.

브루스: 민간인? 어이 괜찮겠어? 잘못하면 죽을 수도 있어.

파피: WAW는 후진 병기에게는 지지않을 테고, 맥코이가 있다면 괜찮...겠지요?

브루스: 아, 그래...

맥코이: 아...도착했다.

제1장 자이거매틱(Zygomatic)

MISSION1
키상가니(KISANGANI)

CA의 지원요청에 의해 OCU로부터 주인공 맥코이부대가 아프리카에 파견된다. 도착과 동시에 SAUS의 군작전지령정보부대령(軍作戰指令情報部大佐) 이데·산골(イデ·サンゴール)로부터 지금까지의 상황을 전달받고 맥코이소위(マッコイ少尉)를 대장으로 한 독립기동중대(獨立機動中隊)를 결성한다. 지금은 1소대로 시작하지만 후방의 부대가 후에 합류한다는 이야기를 한다. 이들에게 주어진 첫 임무는 키상가니에 도달한 적 침공부대를 물리치는 것이다. 처음 미션으로서 적의 숫자는 4소대 뿐이다. 처음 3개의 소대를 물리치면 H.0 지점에 다각전차(多脚戰車)가 등장한다.

전투 전

맥코이: 이제 작전구역이다. 내가 먼저 상태를 보러 간다. 102, 103은 여기서 대기하라.

적: 으아! 뭐야~

맥코이: 쳇! 입다물어. 101로부터 102, 103에 특별히 문제는 없다. 진격하라

파리: 예!

브루스: 예! 으앗!

맥코이: 조심해.

브루스: 내 걱정을 하는 거야?

출격!

적부대에 대하여

이 전선에 배치된 적 침공부대는 장갑전투차(裝甲戰鬪車)를 중심으로 한 기계화보병부대(機械化步兵部隊)이다. 장비가 빈약한 민간 병사에게는 강적이겠지만, WAW로는 손쉽게 상대할 수 있을 것이다.

작전에 대하여

전선후방의 침입로를 확보하기 위해, 이 에리어에 존재하는 적을 모두 처치한다.

지형에 대하여

전장이 되는 삼림지대(森林地帶)는 약간의 장해가 있지만 거의 평탄한 지형이다. 아직 어둡기 때문에 시야는 좋지 않다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제3소대(第3小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제4소대(第4小隊)
TKS-04×1 (마지막에 등장한다)

전투 후

브루스: 휴~ 끝났네, 괜찮아 파피?

파피: 괘, 괜찮아.... 하지만 아직도 가슴이 떨려... 하...

맥코이: 자, 처음은 원래 그래. 처음으로 실전을 겪었잖아.

브루스: 그래, 파피. 그건 처음이라 그런 거야. 금방 괜찮아져.

맥코이: 그리고 지금 상태라면 문제없어.

파피: 고마워, 맥코이. 그리고 브루스도.

브루스: ...

MISSION2
붐바(BUMBA)

여유롭게 미션 1을 클리어한 맥코이의 독립기동중대. 이번 미션은 적의 주둔기지로 가는 한 길목이다. 아직도 적은 WAW의 전력을 파악하지 못하고 WAW의 공격에 혼란에 빠져있는 상태이다. 진행루트에는 지뢰가 묻혀져 있어서 아군에게 피해를 주기는 하지만 아주 작은 피해이므로 신경쓰지 말고 적의 부대를 파괴하자. 미션 1을 클리어하고 새롭게 생기는 무기를 반드시 장착하고 출전하자.

전투 전

맥코이: 목표지점에 도착했다.

브루스: 그럼 라운드2 시작! 이번에도 승리하는 거지? 파피!

파피: 으, 응. 그게 좋을 것 같아.

브루스: 그래 괜찮아! 근데 이 녀석이 그렇게 편안해?

파피: !!!그런게 아니고!

브루스: 그래도, 괜찮지?

파피: 아...그건 그래.

맥코이: 좋아, 둘이 이야기하는 건 거기까지다. 이제 적이 온다!

브루스: ...그래, 어떻하지 파피?

파피: 괜찮아, 이번에도 승리야!

맥코이를 좋아하는(?) 파피

적부대에 대하여

이 숲을 지나가면 적의 주력부대 주둔지가 눈앞에 보이게 된다. 하지만 다각전차 2대를 중심으로 한 수비대가 배치되어 있다.

작전에 대하여

배치상황으로 봐서 적은 아직 WAW를 두렵게 생각하고 있지 않는 것 같다. 전력을 다해서 승부한다면 승산은 있으니 집중공격으로 적을 물리처라. 적이 WAW의 능력을 잘 파악하고 있지 않은 지금, 우리는 이 점을 노려라.

지형에 대하여

너희들이 향할 곳은 붐바의 동쪽(ブンバの東), 이틴비리(イティンビリ) 전선이라 불리는 지역이다. 이곳 역시 아직 어두워서 시야가 좋지 않다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SOLDIER×8
제2소대(第2小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제3소대(第3小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제4소대(第4小隊)
TKS-04×2 / SHM-14×1

적부대에 대하여

적의 주된 전력은 4기(機)정도의 다각전차를 중심으로 한 기계화보병을 이끌고 숲속에 배치되어 있다. 역시 WAW부대의 접근을 대비한 진형을 갖춘 것 같다.

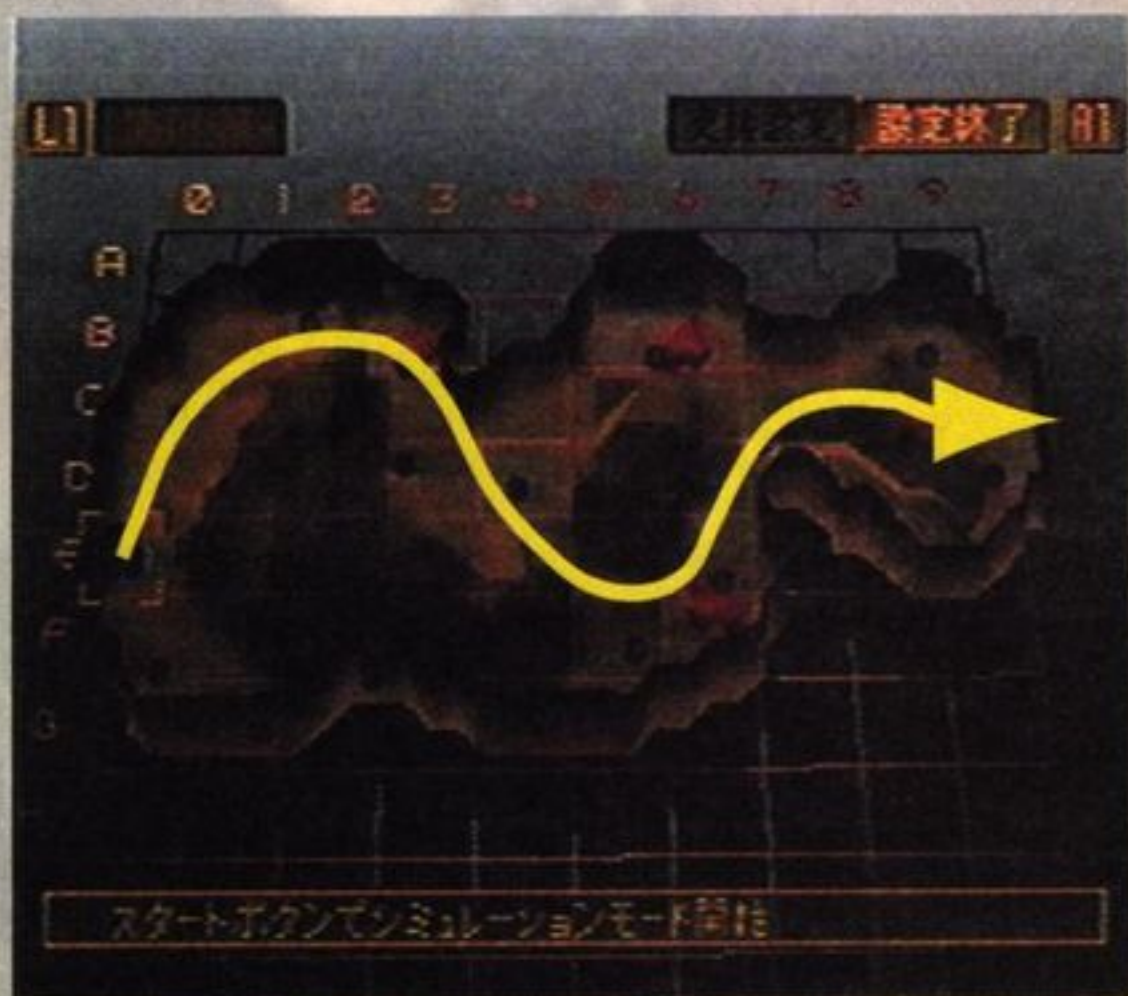
작전에 대하여

밀집한 적앞에 뛰어들었다가는 집중공격을 받을 것이 뻔하다. 전력을 가다듬어 확실히 대비하여 출격하라.

지형에 대하여

이곳은 지금까지의 삼림지대와는 달리 방해물이 거의 없는 열린 지형이다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제3소대(第3小隊)
SHM-14×3
제4소대(第4小隊)
TKS-04M×1 / SHM-14×2
제5소대(第5小隊)
TKS-04×3
제6소대(第6小隊)
SHM-14×1

MISSION3
게메나(GEMENA)

드디어 적 주둔지에 돌입하게 된다. 적도 WAW의 침입을 예측하고 대세를 정비하고 기다리고 있다. 적의 병력은 이제까지의 미션과는 달리 부대가 많으므로 신중을 기하고 미션에 임하자. 맵의 중앙부를 통해서 적부대를 하나씩 상대해야만 쉽게 클리어할 수 있다.

전투 전

맥코이: 좋아. 전역에 도착! 적은 침공부대의 주력이다. 주의해라!

브루스: 예!

파피: 예!

앤드류: 제길! 정말로 로봇이 왔다! 한 소대로 전선을 돌파하러 온 건가!? 치! 승리라... 앤드류로부터 각소대에게 여기는 너희들이 어떻게든 해라! 난 베리(バ-リ)에게 연락해, 야호렌데의 밍고스(ミンゴス)와 공세를 세운다. 자!

브루스: 역시 이번은 여태까지와는 달리 수가 많군.

맥코이: 그래... 전력을 집중해서 하나씩 처치하자!

앤드류

MISSION4
야호렌데(YAHORENDE)

적부대에 대하여

적 WAW는 시험작으로 급히 조달된 것이지만 지금까지 상대했던 병기와는 달리, 답파력(踏破力), 전투능력이 다르다.

작전에 대하여

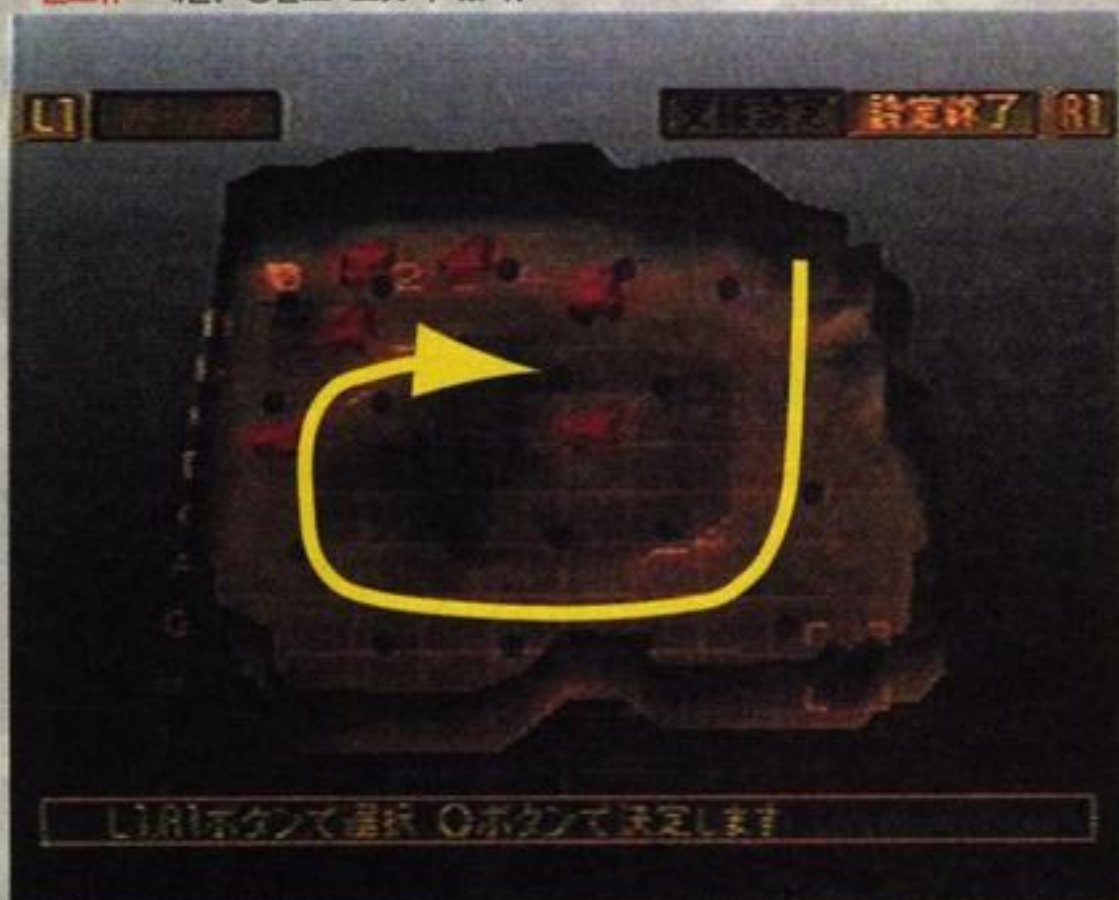
각 단계의 평지를 1단계씩 공략하라.

지형에 대하여

침입경로의 지형은 크게 상·중·하단으로 나뉘어져 경사로(傾斜路)가 그것을 연결하고 있다.

전 작전의 성공으로 인해 적의 부대는 혼란에 빠지고 각지에서 격파되기 시작된다. 전선의 공격 부대도 키상가니에 진격을 중단하여 야호렌데의 철퇴(撤退)를 시작하게 된다. 이데로부터 야호렌데에는 적의 중계거점이 있어 본거지로부터 반공작전에 대응하는 방어선을 구축하려 한다는 것을 듣고 더 큰 문제로 적에게도 WAW가 도입됐다는 말을 듣는다. 적의 WAW는 EC가 보조해 준 것 같다는데...

적(ENEMY)

제1부대(第1部隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2부대(第2部隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제3부대(第3部隊) ALM2000×3
제4부대(第4部隊)
TKS-04×1 / SHM-04×2
제5부대(第5部隊) TKS-04×3
제6부대(第6部隊) LW-16D×1

적에게도 WAW가!

MISSION5
폐쇄된 광산(CLOSED MINE)

자이공에는 보통 지휘관과는 다르게 전투에 도움을 주는 프로가 있는 것 같다는 산골의 말을 듣는다. 이번 미션부터 아군도 1부대가 늘어난다. 이번 미션은 각 부대가 양쪽의 루트로 진행하고 중앙에서 합세해서 헬기를 처리하는 방식으로 진행해야 한다. 적 헬기는 꽤 까다로우니 주의하자.

덜렁대는 오노세이

전투 전

리킹: 202, 203 이상은 없는가? 우리 부대의 처음 임무다. 잘 체크해 둬라!

베니자드: 202 베니자드, 이상 없음! 203 거기는 어떠냐? ....앗!

오노세이: 드디어 나의 활약의 시간이 왔다! 우아~~~~앗!

브루스: 뭐야~

맥코이: 시끄러운 녀석이 투입됐군.

파피: ...그, 그래.

앤드류: 봐, 두 소대야. 쳇!

도밍고: WAW인가...

적부대에 대하여

적의 WAW는 EC슈넷케사(ECシュネッケ社)의 제품으로 바게(ブァーゲ)라고 불리는 기체이다. 이곳에는 2대가 배치되어 있으며 전투용은 아니고 작업용에 가까운 것 같다. 그것보다도 이곳에서 문제가 되는 것은 공격헬기 2대가 배치되어 있는 점이다. 공격 헬기는 지형에 구애받지 않고 자유롭게 이동하여 상공에서 공격을 해 온다. 다른 적과 전투를 하다가 옆이나 뒤에서 헬기의 공격을 받으면 큰 데미지를 받는다.

작전에 대하여

지금의 WAW의 능력으로는 빠른 속도로 이동하는 공중의 적에게 대응하지 못할 가능성이 있다. 대공무기인 백웨폰을 장비해서 대공 공격을 하는 것도 한가지 방법이다. 이 에리어의 적을 모두 처치하여 적의 중계지인 거점을 제압하라.을 잘 파악하고 있지 않은 지금, 우리는 이 점을 노려라.

지형에 대하여

적의 중계거점인 이 에리어는 중앙에 큰 구멍이 있다. 차량이라면 좌우의 좁은 2개의 루트나 구멍 가운데 있는 길을 이용해야 될 지도 모르지만 WAW라면 중앙돌파를 하는 것도 가능하다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)	SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)	TKS-04M×1 / SHM-14×2
제3소대(第3小隊)	TKS-04×3
제4소대(第4小隊)	LW-16D×2
제5소대(第5小隊)	MHG-03×1
제6소대(第6小隊)	MHG-03×1

MISSION6
바밍구이(BAMINGUI)

이제 적들도 WAW를 늘려감에 따라 어려운 전투가 펼쳐지게 된다. 이 시국에 전투 중 아군의 WAW를 도와주는 보급용지원 WAW가 1대 배치된다. 보급용지원 WAW는 캐미리(チャミリ)가 타게 된다. 또한 지원공격도 가능하게 된다. 지원공격은 강력한 파괴력을 지녀서 강적을 상대하기에 좋으므로 시간설정을 2~5분정도로 해 놓고 적의 제6소대를 공격목표로 하자.

이 미션은 산을 올라야 하는 지형으로 지정포인트를 잘 선택해야만 진행이 가능하다. 아직 새로운 부대는 힘이 적기 때문에 제1소대가 먼저 산에 있는 적을 공격하고 그 뒤를 뒷바치는 형태로 전투를 하자.

전투 전

맥코이: 목표지점 도착. 역시 적은 본거지를 지키고 있을 뿐이군. 허술하긴 하지만 제법이야.

캐미리: S01은 후방에서 대기합니다. 보급이 필요할 때 불러 주세요.

맥코이: 잘해, 캐미리

캐미리: 맡겨주십시오. 중위도 잘하세요.

맥코이: OK!

적부대에 대하여

이 루트의 수비대는 주변이 허술하지만 그 나름대로 강하다. WAW가 4대 모여져 있는 뒤편에 에리어 최고부에 버티고 있는 다각전차가 문제이다.

작전에 대하여

이번에는 후방지원부대의 공격헬기가 아호렌데에 대기하고 있다. 공격목표와 시간을 지정한다면 지원공격을 해주게 된다. 적 수비대를 모두 물리쳐서 본거지로 향하는 침입로를 확보해라.

지형에 대하여

중요한 경로는 적 수비대의 엄중한 경계하에 있지만 험난한 바위산을 통하는 루트이기 때문에 남쪽이 약간 허술하게 되어 있다. 하지만 WAW를 탄 너희들이라면 문제없을 것이다. 바로 여기를 침입로로 한다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)	SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)	SHM-14×1 / SOLDIER×4
제3소대(第3小隊)	LW-16D×2
제4소대(第4소대)	LW-16D×2
제5소대(第5小隊)	TKS-04M×3
제6소대(第6小隊)	TKS-04M×3

전투 후

파피: 음, 브루스? 캐미리를 어떻게 생각해?

브루스: 음~~~미인이고 머리도 좋고...좋은 여자라고 생각해. 아, 좀 드센 게 문제지만 그거야 뭐...

파피: ...음, 역시 맥코이도 그렇게 생각하겠지?

브루스: 그렇겠지! 그 녀석은 미인에게는 아주 약하니! ....아항! 그럼 너 캐미리에게 빠진 거야?

파피: 아! 아니야! 그게...

캐미리: 브루스! 아직 작전중이에요. 말은 삼가해 주세요!

브루스: 화내지마, 캐미리~ 필요하다면 내가 친구가 되어 줄...

캐미리: 브루스!!!

브루스: 어이어이.

캐미리에게 신경을 쓰는 파피

MISSION7
자이어스 요새(FORT ZAIUS)

산골은 적들이 3팀으로 나뉘어서 버미아단(バミア)이라고 불린다고 이야기해 준다. 계속하여 자이어스를 쫓는 아군부대. 이번 요새는 여러 군사 건설이 많이 도사리고 있는 미션이다. 미션이 시작되면 2소대로 산을 오르면서 포대와 레이더를 파괴하고 제1소대는 적의 소대를 처리하는 방식으로 전개하자.

전투 전

앤드류: 제길! 자이어스 자식, 이런 때 없다니! 어떻게 해? 도망쳐?

배리: 안돼, 자이어스는 챠드(チャド)로 보급을 받으러 갔어. 곧 부대를 데리고 올 거야. 여기를 잃게 되면...우리들 버미아단이 CA침공을 임명받은 신세미아에게 어떻게 얼굴을 들어?

밍고스: 보급부대가 올 때까지? 어떻게든 기다리자.

배리: 그럴 수밖에 없지...앤드류, 넌 아주 약한 놈이니 도망가고 싶으면 도망가도 좋아.

앤드류: 약해? 그런 건 아무래도 좋아. 나도 버미아단이야. 하겠어!

맥: 좋아 좋아 됐어. 여기를 처리하면 우리들의 일은 끝나. 참가한 보기나르(ボギナール)에게는 미안하지만 빨리빨리 끝내고 집으로 돌아가자!

버미아단

적부대에 대하여

요새를 지키는 우뚝 솟은 바위산에 토치카가 레이더와 같이 설치되어 있다. 레이더를 파괴한다면 토치카의 발사 빈도는 떨어지게 될 것이다. 적의 수비대는 전차계로 중앙지역을 지키고 WAW기가 중앙을 수비하고 있다.

작전에 대하여

주의할 것은 이곳에 처음으로 소대화한 적WAW를 상대하는 일이다. 수적으로는 우리 쪽이 유리하지만 소대화한 WAW는 공격밸런스가 뛰어나므로 쉽게 생각하지 마라.

지형에 대하여

이 요새는 토치카의 수비로 내폭능력이 있는 지하건설이다. 지상에는 평소에 기지로서의 관제소와 격납고로 이어지는 승항헬리포트(昇降ヘリポト)가 있는 것 뿐이고 자이아스를 감춘 수뇌부의 지령소는 안전한 지하속에 있다고 생각된다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
TKS-04M×1 / SOLDIER×4
제3소대(第3小隊)
TKS-04M×1 / SOLDIER×4
제4소대(第4小隊)
TKS-04M×1 / ALM2000×2
제5소대(第5小隊)
LWU-16D×1 / LW-16D×2

전투 후

맥코이: 이걸로 끝이군...그래 힘들었지만 무사히 임무를 마쳤다!

브루스: 근데, 이 멤버로 이긴거야? 솔직히 놀랐어.

오노세이: 자, 다 내 덕분이지, 모두들 내게 감사해~

브루스: 무슨 소리야! 난 니가 가장 걱정됐어!

맥코이: 됐어 무사히 끝냈잖아. 그렇게 트집 잡을 필요는 없어. 조용히 있어.

브루스: 그래! 지금으로서는 어차피 지나간 일이니 어떻게든 좋지?

맥코이: 그래. (휴~ 겨우 끝낸건가, 이걸로 CA가 태연해지면 이야기할게 없어지는 건가.)

브루스: 무슨 말 했어?

맥코이: 아무것도 아니야. 그럼 기지로 돌아가 보기나르의 맛있는 요리를 먹자.

CA에 대한 맥코이의 말은???

MISSION8
티구이리(TIGUIRI)

자이어스를 찾기 위해 계속된 전투를 벌이는 아군. 투항한 적병사에게서 얻은 정보로는 자이어스가 보급을 위해 북으로 향했다고 한다. 산지에서 챠드호(チャド湖)에서 이어지는 샤리강(シャリ川)근처에서 적부대의 움직임을 발견하여 아군은 샤리강의 하류로 향한다. 이번 미션부터도 1개의 부대가 늘어나 아군은 3부대로 전투를 하게 된다.

전투 전

라이츠: 여, 여기는 제3소대 라이츠 301, 302, 302 모두 배치했습니다.

매그너슨: 뭐야 이~씨!! 맥스, 졸졸 따라오지마!

버스터넥: 뭐! 뭐라고!!!

라이츠: 아...또 시작이다. 너, 너희들 그만해!

브루스: 괜찮은가...?

맥코이: 내버려둬.

라이츠: 아...정말.

항상 티격태격인 두사람

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
TKS-04M×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
TKS-04M×1 / SHM-14×2
제3소대(第3小隊)
TKS-04M×1 / SHM-14×2
제4소대(第4小隊)
LWG-16D×1 / LWS-16D×2
제5소대(第5小隊)
LWG-16D×1 / LWS-16D×2

적부대에 대하여

적부대는 장갑차와 다각전차, 그리고 강화개수형(強化改修型)의 WAW로 결성되어 있다.

작전에 대하여

한계는 있겠지만 지형의 고저차나 힘든 지형을 답파할 수 있는 건 WAW뿐이다. 아마 COM에 공격계 경험의 축적이 충분히 있다면 지형을 이용해 바위산에서 상면공격을 노리는 것도 좋을 것 같다. 이번 미션에서는 제1소대와 제2소대의 보급이 가능하다. 요청을 하면 특정지점에서 손실된 탄약이나 실드의 보급을 받게 된다. 부상루트의 안전확보를 위해 사리강 지류로 전개하는 적의 요격부대(要擊部隊)를 처리하라.

지형에 대하여

메마른 강이 크게 횡단한 이 지역은 중간에 바위산도 있고 보이는 것보다도 더 은폐물이 많다. 이 지형에서는 WAW이외의 적은 이동할 수 있는 공간상의 제약이 있다.

MISSION9
엘 알바(El ArBA)

제3소대의 증원이 있었지만 제3소대의 대원 둘은 이상하게 사이가 좋지 않다. 위성으로 감시와 조사를 하여 최종거점의 소재지를 알아내게 된 아군. 적은 챠드호의 동쪽에 있는 폐기된 화학기지에서 보급기지를 이용하고 있다는 걸 알게 된다. 최종거점에 자이어스가 있다고 판명이 되어 아군은 이곳을 지나 최종거점으로 향하게 된다. 이곳은 적의 수비가 꽤 두텁기 때문에 방어를 중심으로 전투하자.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊) ALM2000×3
제2소대(第2小隊) ALM2000×3
제3소대(第3小隊)
TKS-04M×1 / SOLDIER×4
제4소대(第4小隊)
LWG-16D×1 / LWS-16D×2
제5소대(第5小隊) MHG-03×1
제6소대(第6小隊) MHG-03×1
제7소대(第7小隊) MHG-03×1

적부대에 대하여

적은 이미 알아본 대로 전차-다각WAW의 기동부대의 편성이지만 거기에 공격헬기가 3대 배치되었다. 대공공격의 준비를 잊지 말자.

작전에 대하여

보급용WAW도 3대가 되어서 이 미션에는 모든 소대가 보급이 가능해진다. 자잉고의 최종거점으로 가는 진로를 막은 적의 방어부대를 모두 없애라.

지형에 대하여

이 에리어는 답파하기 좋은 반건조지대이다. 보통은 메마른 강을 따라 평탄한 길을 진로 루트로 하지만 WAW로서의 루트로는 메마른 강과 안쪽의 바위산을 돌파하는 길도 있다.

MISSION10
토 슈바 플랜트(TOURBA PLANT)

드디어 적의 최종 거점공략이다. 자이어스는 우리가 다른 곳을 공격할 때 이 최종거점에 남은 병력을 집결해서 전력을 일으켜 아군에게 반격을 가할 작전이었다. 하지만 자이어스는 WAW의 능력을 과소평가하여 적의 병력이 얼마되지 않는다. 아군은 내전을 모두 끝낼 절호의 기회로 생각하고 마지막 지령을 내리지만 그 뒤에는 더욱 큰 일이... 이번 미션은 8분동안 모든 적을 파괴시켜야한다. 기동력을 중시하고 적을 처리하자.

기지 파괴!

전투 후

자이어스: SAUS! OCU와 합세해, 여기까지... 으아! 뭐, 뭐야!

버즈: 하, 자이어스씨, 건강하시죠?

자이어스: 네가! 신세미아(シンセミア)의 버즈..인가, 아마도 버미아(バミア)의 "루트(ルート)"의..

버즈: 버미아에 있는 우리들의 배려를 쓸모 없게 해 버렸지요.

자이어스: 나를 속여 이용하려 해서야! 아마 너희들의 뒤도..

버즈: 오..거기까지만, 그럼..실례.

자이어스: 뭐야! 뭐! 멈춰! 으아이아아!!

버즈: 음~, 역시 신형이야! 아주 좋은데, 하지만 조금 더 손봐야겠지?

대장: 스테빈즈(ステビンズ)! 끝장냈나?

버즈: 아, 젠(ジェーン)님, 이게 자이어스입니다. 후후후.

대장: 좋아...그럼, 이렇게 해서 CA를 함락시킨 것 같은데.

리프: 이제, 우리들의 차례네, 하하하

대장: "서(西)"로 돌아가자!

리프: 예~

적부대에 대하여

적은 아마도 위장을 푼 대공포장비형의 파우크를 3기 배치하는 등 철벽의 방어체제를 구축해 놓았다.

작전에 대하여

파우크를 지원기가 도착하기 전까지 없애는 것이 이 미션의 목적이다. 만일 자신있다면 수비대를 전멸시켜 버리는 것도 좋지만 적의 방어능력은 높다. 집중공격을 받기 전에 목표를 끝마치는 것이 좋을 것 같다. 쓸데없는 접근은 지옥행이다. 공격기의 도착은 1700시 파우크가 처리되면 도착 직후 폭격을 시작한다. 역시 이 미션도 보급이 가능하다.

지형에 대하여

지형조건은 평탄한 황무지로 일부의 바위산 이외에 방해물이 되는 것은 없다. 바위산의 뒤에서 나와 적으로부터 발각되는 것에 대한 주의가 필요하다.

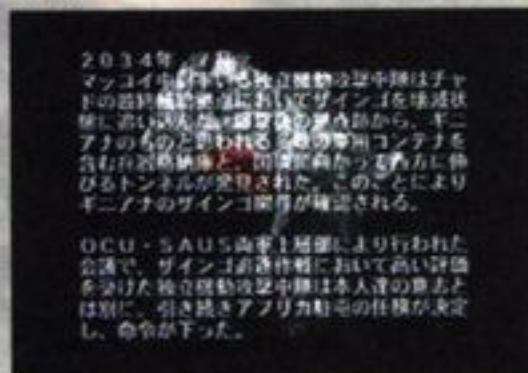
적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
TKS-04×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
TKS-04×1 / LWS-16DE×2
제3소대(第3小隊)
LWG-16DE×1 / LWS-16DE×2
제4소대(第4소대)
TKS-04×1 / LWS-16DE×2

새로운 적들...

2034년 7월

맥코이 중위가 있는 독립기동공격중대(獨立機動攻擊中隊)는 차드(チャド)의 최종 보급거점에서 자잉고를 피멸상태로 만들었다. 폭격 후 거점지역에서 기니아나(ギニアナ)의 세력이라고 생각되어지는 다수의 군용컨테이너를 담은 군용격납고와 국영으로 향하는 서쪽으로 이어진 터널이 발견되었다. 이곳에 의해 기니아나의 자잉고관여가 확인되었다.

OCU · SAUS 양군 상층부에 의해 벌어진 회의에서 자잉고추수작전(ザインゴ追撃作戰)에서 높은 평가를 받은 독립기동공격중대는 본인들의 의지와는 상관없이 계속해서 아프리카 주둔의 임무가 결정되는 명령이 떨어졌다.

제2장 오디토리 커넬(Auditory canal)

MISSION11
상가나비치(SANGANA BEACH)

자잉고를 물리친 맥코이 일행, 하지만 그들에게 새로운 임무가 떨어진다. 그것은 WALF를 도와 기니아나(ギニアナ)를 타도하는 일이다. 예전에 WA는 공동체 사이에서 자신의 나라의 주도권을 쟁탈한 결과 잠정정권(暫定政權)을 통합하게 되었다. 루시아스 · 엔코모(ルシアス・エンコモ)가 잠정대통령을 임명받았지만 잠정정권의 결성 자체에 문제가 있었다. 작년 말 공동체의 개혁을 외쳤던 기젠가(ギゼンガ)육군장교가 쿠데타를 일으켜 정권을 탈취한 것이다. WA를 기니아(ギニア)만안제국통합체(岸諸國統合體) "기니아나(ギニアナ)"라고 명칭을 짓고 자신이 대통령 자리에 올랐다. 취임 후에는 이상적인 개혁안을 발표해 민중의 기대를 받았던 기젠가였지만 개혁의 명분 아래 강압적인 지배체제의 강화를 가져오게 되었다. 이렇게 기니아나가 시작된 것이다. 그후에도 EC병기에 의해 군비 강화를 하고 있는 기니아나이다. 이런 체제 속에 또 한가지의 조직이 일어나는데 그것은 기니아나정권에 반대 세력 WALF이다. 기젠가의 쿠데타속에 제압부대가 엔코모대통령의 대통령관저(大統領官邸)를 침공하였을 때 소수의 반 기젠가파가 이레오소령(イレオ小佐)에 의해 구축되어 CA로 구출됐다. 하지만 엔코모는 기젠가의 정책의 잘못된 점을 알고 싸울 결의를 다졌다. 기니아나의 군사화에 협박을 느끼고 있던 CA는 그에게 지원을 요청했다. 지원을 위해 서쪽에 있던 그들은 정권에 맞서 반정부활동을 하며 WALF를 만들었다. 그후 CA의 지원은 자잉고의 출현으로 인해 끊어지게 되었다. 이때 기니아나는 CA에서의 WAW의 활약을 알게 되어 바게(ヴァーゲ)의 도입을 시작했다. WALF도 몇 번이나 적기를 빼앗아 대전하여 간신히 전계를 꾸려 나가고 있었지만 지금은 조직의 거대화로 적과 동등하게 대응을 하고 있다. 그리고 기니아나는 신형 WAW를 도입하기 시작했다.

그 WAW의 명칭은 숏체(シュッツェ)로 슈넷케사(シュネッケ社)의 제품인 OCU의 WAW같은 실전용이다. 이 WAW의 대규모 투입은 EC의 개입을 의미하는데... 이것을 밝히기 위해 맥코이 일행은 다시 한번 전장으로 나가게 되는 것이다. WALF가 SAUS에게 도움을 청해 맥코이 일행은 여러 가지 임무(WAW전투의 실전 데이터 획득, WALF와 기니아나의 대응 목적과 관계)를 OCU로부터 받아 계속되는 전투를 벌인다. 이번 미션은 해안 상륙작전이다. 지원사격을 지정하며 도움을 주지만 너무 오래 걸린다는 단점이 있다. 시간은 2분 정도로 설정하고 적의 제2소대를 공격하게 지시한 후 전투에 출격하자. 전투에서는 3소대의 적이 추가로 출현한다. 출현 지점은 G.6, C.6, A.3이다.

상륙성공!

전투 전

브루스: 맥코이! 우리들이 여기까지 할 필요가 있다고 생각해?

맥코이: 아...그래도, 명령이니 할 수 밖에 없잖아. 우린 군인이야.

브루스: 그건 그래도. 이번에는 도저히 이해가 안돼...SAUS에 좋은 일에 이용되는 건가? 우리들.

맥코이: 그래. 아마 OCU나 제이드에 말도 뭔가 있겠지.

브루스: 데이터를 얻는 거?

맥코이: 뭐 그렇겠지.

브루스: ...그런 건 어디든지 같은 건가.

지원사격을 잘 이용

적부대에 대하여

적은 게릴라의 소토작전에 맞추어 신형의 WAW를 배치시켜 수비를 강화한 것 같다. 하지만 합류지점으로 향하기 위해서는 이곳을 돌파하는 수밖에 없다.

작전에 대하여

양육정(陽陸艇)으로 연안부(沿岸部)에 침입하여 방어부대를 기습해 상육지점을 확보한다.

그것을 위해 강습정으로 지원공격을 준비했다. 후방에서 지정한 지점에 포격을 가한다. 포격은 일정 범위에 무차별한 타격을 줄 것이다. 무차별하다는 것이 포인트다. 주의를 요해라. 지원의 개시 시간과 목표지점을 지정해라.

지형에 대하여

지표는 사막이기 때문에 WAW의 기동성이 떨어져 이동 속도나 반응에 영향이 있다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
ALM2000×3
제2소대(第2小隊)
ALM2000×3
제3소대(第3小隊) UNKNOWN×3
제4소대(第4小隊) UNKNOWN×3
제5소대(第5小隊) UNKNOWN×3

전투 후

맥코이: 캐미리! 적의 반응은?

캐미리: 없습니다. 이동하려면 지금이 가장 좋을 때입니다.

맥코이: 알겠어!

브루스: 하지만, 생각지도 않은 곳에서 WAW의 약점이 드러났네? 괜찮을까…?

맥코이: 하여튼 서두르자. 허둥대다간 적이 와.

적부대에 대하여

적부대는 앞의 미션에서 확인된 신형 WAW와 다각전차로 결성되어 있다.

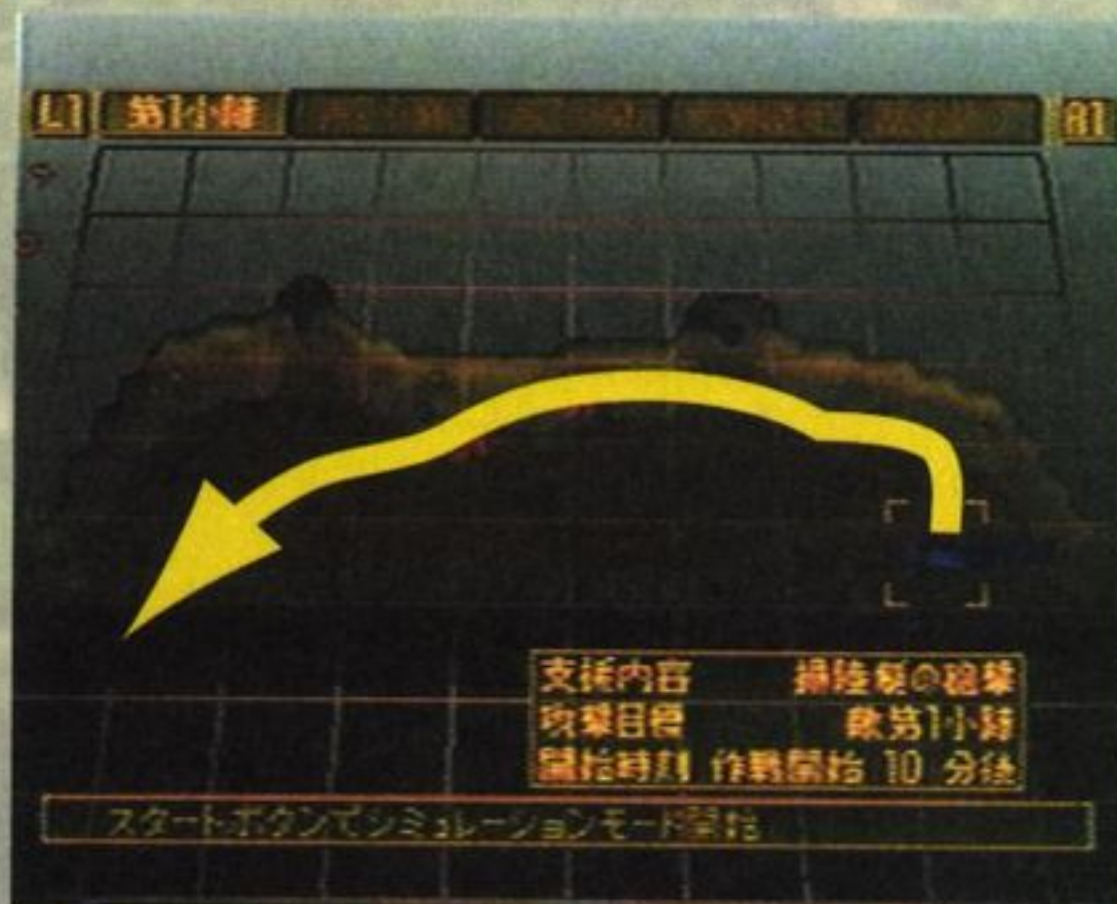
작전에 대하여

합류 지점으로 향하는 적을 물리쳐 WALF의 주력을 구출해 주어라.

지형에 대하여

이 부근은 일부 포장도로 외에 사막보다는 안전한 지형이다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
TKS-04×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊) TKS-04×3
제3소대(第3小隊)
SWU-03×1 / SW-03×2
제4소대(第4小隊)
SWU-03×1 / SW-03×2

MISSION12

상가나 로드(SANGANA ROAD)

상륙을 한 맥코이 부대, 하지만 WALF의 상황은 악화되었다. WALF의 주요 멤버가 탑승한 호버탱크(ホバーカンク)가 적에게 붙잡히게 된 것이다. 상세한 정보는 아직 알려져 있지 않지만 호버가 손상되어 적에게서 달아나지 못하고 있다고 한다. 아군은 이번 미션에서 이 호버탱크를 구하라고 합류지점으로 향하라는 명령을 받는다. 계속되는 명령에 맥코이 일행은 반발심을 느끼고… 이번 미션부터는 상점의 이용이 가능하다. 상점에서는 볼트온 무기를 구입할 수 있다.

전투 전

맥코이: 틀렸어… 완전히 포위됐어. 이제 어떻하지…! 캐미리! 강습정은 아직이야? 포격할 지점은…

캐미리: 제정신이세요?

엔코모: 지원이 아직도 오지 않는군… 틀렸어.

이예로: 그런 소리하지 마십시오. 포기하면 끝입니다. 녀석들이 왔습니다.

볼헬트: 제길. 여기 조금의 화력이라도 남았으면…

적: 그럼, 이제 슬슬 해볼까… 뭐야! 이 소리는?

볼헬트: 됐습니다!

이예로: 바보! 너무 지나치잖아!

맥코이: 됐어. 청소끝! 거기 깡통덩어리! 이제 전투를 한다. 물러나 있어.

베니자드: …정말 대단하네.

리킹: 그래. 정말 그래… 다만 그게 중위의 방법일 뿐이야. 나라면… 도저히 흉내낼 수도 없어.

베니자드: 동감입니다.

포격을 명령하는 맥코이

전투 후

볼헬트: 구해줘서 고맙다 중위.

맥코이: 맥코이라고해. 에, 그리고…

볼헬트: 난 볼헬트다(ボルヒェルト). 하지만 정말 막무가내인 녀석이군. 덕분에 이쪽도 달랑달랑해.

맥코이: 미안해… 하지만 이렇게 하지 않으면 당신들을 구해내지 못했어. 그치?

볼헬트: 후… 입이 거친 녀석이군.

엔코모: 자네인가? 우리들을 구해준게?

맥코이: 당신은 뭐야?

이레오: 이 자식! 실례잖아! 이쪽은 원WA대통령 엔코모(エンコモ)씨다!

맥코이: 그래? 난 구해줘도 고맙다는 말 한마디도 안하는 쪽이 더 실례라고 생각하는데?

이레오: 뭐라고! 이자식!

엔코모: 그만해 이레오. 그의 말이 맞다.

이레오: 하지만…

엔코모: 그만둬.

이레오: 알겠습니다.

엔코모: 미안하다. 그의 무례함을 용서해라.

이레오: !!!

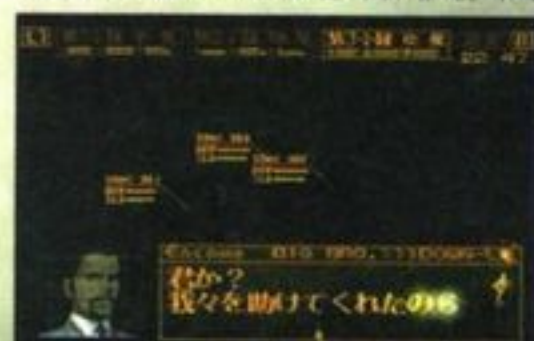
맥코이: 어이어이 그만둬. 당신이 그렇게 머리를 수그릴 필요는 없잖아?

이레오: 그렇습니다. 대통령! 제가 머리를 수그려야!

엔코모: 그렇지 않아. 이레오. 내가 예전부터 너에게 이야기하지 않았느냐. 이 자리는 하지 않으면 벌을 받아 마땅한 거라고…

이레오: …대통령.

맥코이: …좋아. 머리를 들어줘. 당신의 예의는 알겠어.

엔코모: 그렇게 말해줘서 고맙다. 그리고 구해줘서 고맙다. 중위. 좀 난폭했지만 너희들의 덕분에 살아났다. 감사해.

덕망이 높은 엔코모

MISSION13
에스크라보스(ESCRAVOS)

아군이 구출해 낸 호버탱크에는 WALF의 엔코모(エンコモ) 원 대통령과 전 육군장교 이레오소령(イレオ小佐), 그리고 볼헬트(ボルヒェルト)가 탑승하고 있었다. 이들은 모두 WALF의 창시자이자 주축인 사람들이었다. WALF는 이제부터 수도 아브자(アブジャ)를 공세(攻勢)하기 위해 후방에서 장비를 갖출 예정이다. 하지만 라고스(ラゴス)연안부에는 계속해서 강력한 게릴라소토부대가 작전을 전개하고 있다. 그래서 렛키신항(レッキ新港)으로 진격 작전이 계획되었다. 렛키신항을 제압해 보급거점으로 하는 것이 가장 중요한 목적이지만 그것에는 그밖에도 중요한 목적이 있었다. 한 개는 WALF의 안정을 찾기 위해 게릴라소토부대를 후방으로 향하지 못하게 하는 것, 또 한 가지는 WLAF에 의해 행해지는 아브자공세(アブジャ攻勢)를 위장하는 일, 양동의 의미가 있던 것이었다. 그리고 마지막으로 항만부에서 출현한 미확인 기체의 조사도 담겨져 있다. 맥코이 일행은 이런 목적을 가지고 렛키신항으로 진격을 한다. 이번 미션은 렛키신항으로 가는 중에 에스크라보스(エスクラボス)의 해안선상에 게릴라 부대를 처치하는 것이다. 이 미션에는 사막과 도로가 있는데 진행 루트를 잡을 때 사막은 제외시켜야 한다. 사막을 통해서는 지형의 고저차 때문에 적에게 접근할 수 없기 때문이다. 도로를 택하기보다는 도로 뒤편에 좁은 길로 적의 후방을 공략하자.

한가로운 생각을 하는 브루스

전투 전

브루스: 푸른 바다와 하얀 모래...오! 이게 일만 아니라면 최고일텐데.

맥코이: 그렇지만, 우린 빨리 레키까지 가야 해. 그럴 여유는 없어

브루스: 하지만 저 백사장...저기서 미녀와 즐겁게 노는 생각이 안 들어?

맥코이: 말년 같은 소리 그만하고, 임무나 해.

캐미리: 이제 곧 공격 범위에 들어갑니다.

맥코이: 그래. 너에게는 저런 적들이 어울려. 자, 빨리 가자!

적부대에 대하여

주의를 필요하는 것은 해안도로 위에 배치된 파우크의 포격이다. 도로는 사막보다 안전하지만 포격의 표적이 된다.

작전에 대하여

적의 소토부대를 처리해 렛키신항으로 가는 진군 루트를 확보해라.

지형에 대하여

이 에리어는 해안을 따라 지형이 나뉘어 있어서 전투구역이 아주 좁게 형성되어 있다. 그 때문에 바로 적부대에게 접근, 전투를 가지게 된다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊) SHM-14×3
제2소대(第2小隊)
TKS-04×1 / SHM-14×2
제3소대(第3小隊) TKS-04×3
제4소대(第4小隊)
SWU-03×1 / SW-03×2
제5소대(第5小隊)
SWU-03×1 / SW-03×2

전투 후

맥코이: 끝났다. 전진하자.

브루스: ...

캐미리: 그렇게 실망하지마, 브루스. 일이 끝나면 좋잖아. 그리고...바캉스는 무리지만, 미녀라면 여기 있잖아?

브루스: 고마워 캐미리...너밖에 없어. 응!....설마, 너!

캐미리: 왜, 왜!

브루스: 너 나를 좋아하는 거 아니야?

캐미리: 하?

브루스: 그건 안돼! 마음은 고맙지만 파피에게 상처를 주는 건...

캐미리: ?

파피: 무, 무슨 바보 같은 소릴 하는 거야. 그런 건 항상...

파피: 아, 아니야! 내가 좋아하는 사람은...

브루스: 누구야, 누구라고 하는 거야?

파피: 내가 좋아하는 사람은...맥코이야!

브루스: 뭐! 그렇다면...에!!!

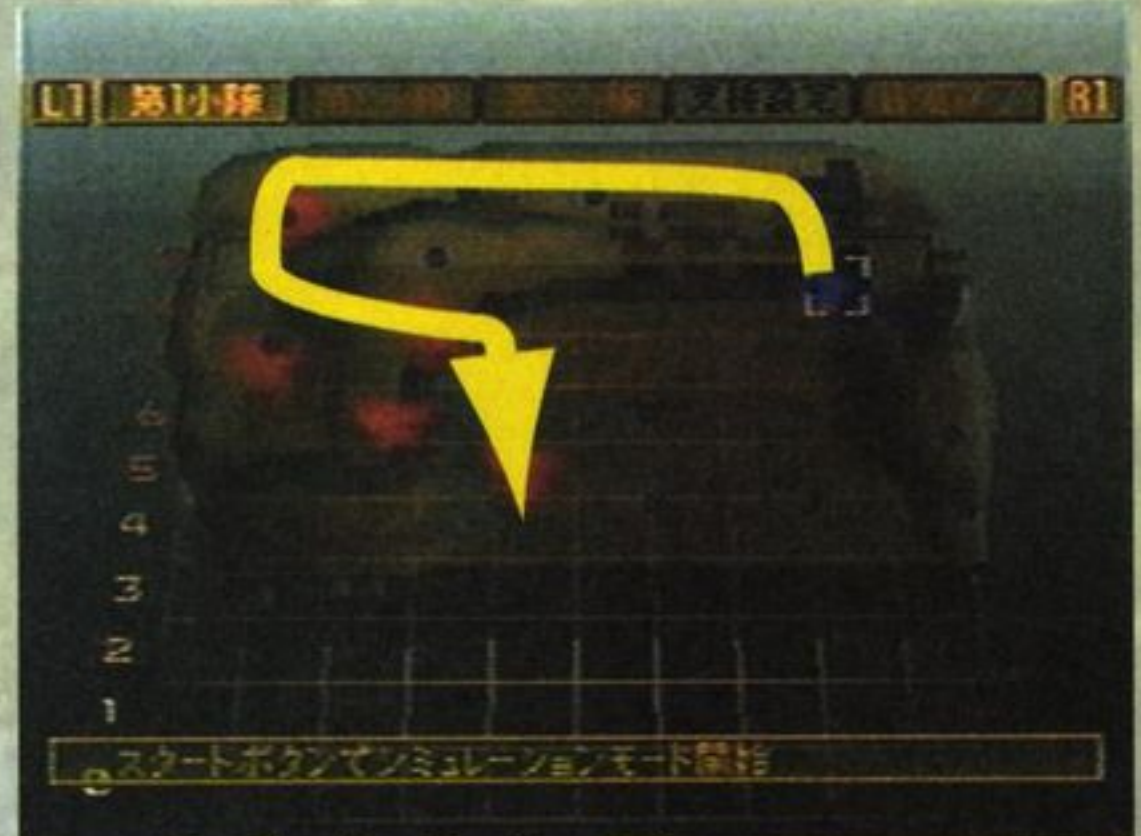
캐미리: !!!

맥코이: 어이, 너희들 뭐하는 거야? 뭐가 있었던 거야?

브루스: 아, 아니 아무것도 아니야. 넌 상관없어 그치? 캐미리.

캐미리: 어? 예, 예, 중위는 전혀...

맥코이: 뭐야, 이상하게...

맥코이를 좋아한다???

MISSION14
이스트 렛키(EAST LEKKI)

브루스: 바보 같다니! 중요한 거야!

적은 아군의 진격에 대응해 렛키신항동부에 방어부대를 배치했다. 맥코이일행은 렛키신항으로 가기 위해 이 방어부대를 돌파하지 않으면 안된다. 산골의 말을 따라서 신도로를 돌파하는 것보다는 양동작전으로 구도로와 신도로를 함께 공략하자.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
TKS-04M×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊) TKS-04M×3
제3소대(第3小隊)
SWU-03×1 / SW×2
제4소대(第4小隊)
SWU-03×1 / SW×2
제5소대(第5小隊)
SWU-03×1 / SW×2

적부대에 대하여

방어부대는 주로 도로를 따라 배치되어 있어 새로운 도로는 허술하지만 가까이 있는 부대가 커버해 주고 있다.

작전에 대하여

높은 지대를 확보하여 진행하는 것이 이상적이지만 정면에 도달하기 때문에 손실은 막을 수 없다. 구도로(旧道)의 최후방에 대기하고 있는 WAW소대가 이 에리어의 지휘를 맡고 있는 것 같다. 승산이 있다면 허술하게 있는 신도로쪽을 돌파해서 지휘관기를 노리는 것이다. 렛키신항은 가까이 와 있다. 진로상의 적 부대를 처리해서 진군루트를 확보해 주길 바란다.

지형에 대하여

이 에리어는 바다를 걸쳐 이어지는 신도로(新道)와 높은 곳의 구도로(旧道), 이렇게 2개의 진로가 있다.

MISSION15

뉴포트 Rd(NEWPORT Rd)

신항이 바로 코앞으로 다가왔다. 렛키 근처는 렛키신항의 개발로 주변에 형성된 새로운 도시가 있고 아브자(アブジャ)와 라고즈(ラゴス)의 양 도시를 연결하는 거점으로 하는 지점이다. 현재 WALF는 모든 준비를 끝내고 공세를 위한 배치를 진행하고 있다. 지금이 적의 정신을 딴 곳으로 돌릴 시기라고 생각한 아군은 항만부 공략을 단행한다. 이 작전은 양동작전의 의미를 더해서 항만부 확보라는 큰 목적도 담겨져 있는 작전이다. 이번 미션이 시작되면 적이 나타나 맥코이를 공격하고 파피가 대신해서 그 공격을 맞고 전사하게 된다. 제 1소대는 2명으로 전투를 가지게 되니 주의를 하고 적을 따라가서 공격하기보다는 적부대 1개씩 끌어내 상대하는 편이 수월하다. 적은 헬기도 있으니 무작정 덤비다가는 전투에 지게 된다.

전투 전

맥코이: 조용하네.. 이런..!뭐야! 갑자기 레이더에 반응이!!

리프: 후훗!

맥코이: 으앗!

리프: 흐, 죽어라!

파리: 맥코이!

리프: 뭐야! 먹어라!

파피: 으아아아아아아아...

맥코이: 파피!

브루스: 아! 리킨소대! 101을 방어해라! 라이츠부대는 호위하라. 반격한다!

탑: 기다려, 명령을 변경한다.

리프: 그래도 1대는 처치했다.

탑: 할 수 없어. 됐으니 빨리 돌아가자!

리프: OK, 알겠다! 너희들을 상대하는 건 여기까지. 이거라도 먹어라!!

매그너슨: 제길~ 어떤 녀석이야! 전혀 타격을 주지 못했어. 괴물인가!?

버스터넉: 전혀.. 대단해.

브루스: 어이, 맥코이! 파피는? 살아있어? 무사해?

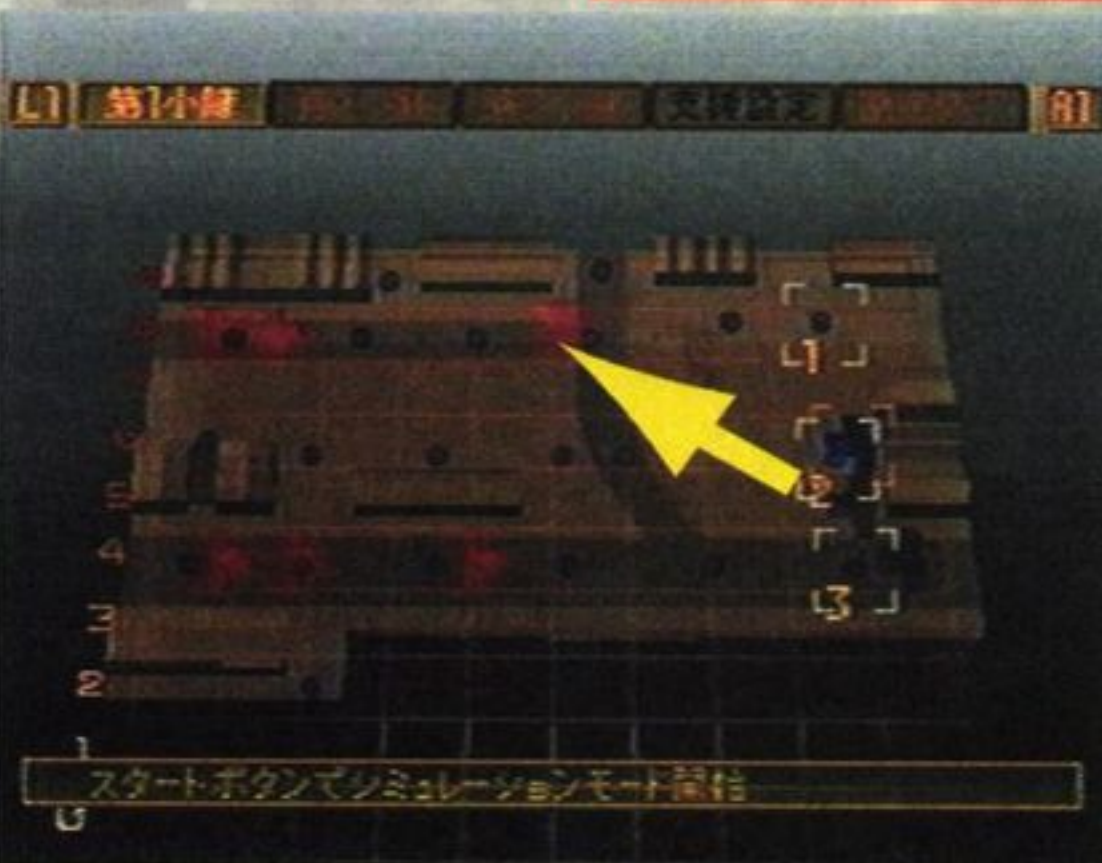
맥코이: 아니, 틀렸어. 죽었어...제길! 어째서..!

라이츠: 죄, 죄송합니다. 중위! 적부대가 옵니다!

맥코이: ...

브루스: ...맥코이?

맥코이: 알겠어...괜찮다. 각소대 공격준비! 녀석들을 모두 죽여라!

맥코이를 대신해 죽는 파피

적부대에 대하여

배치되어 있는 적수비대는 모두 슈체형으로 결성된 WAW부대이다. 전부 4소대가 배치되어 있어 적의 기체수가 우리보다 많은 전투는 이번으로 처음인 것이다. 하지만 실전 경험은 우리쪽이 더 많다. 기체 수의 차이는 경험으로 극복하는 것이다. 하지만 집중공격만은 주의해라. 탄수의 차이는 극복되지 않기 때문이다.

작전에 대하여

수비대는 현재 분산되어 있지만 침입을 감지하면 모여들게 될 것이다. 적이 집중되지 않게 각 소대에 대응해서 유도하는 것이 좋다. 이번 미션은 보급이 가능하다. 요청하면 특정 지점에서 소모된 탄약이나 실드의 보급을 받게 되니 이를 잘 활용해라. 항에 침입하기 위해 항만 진로의 수비대를 전멸시켜라.

지형에 대하여

목표인 항구에는 수송용인 항만 도로가 펼쳐져 있다. 주변에는 창고가 많지만 간격이 넓어 움직이기 쉬운 지형이다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SWU-03×1 / SW×2
제2소대(第2小隊)
SWU-03×1 / SW×2
제3소대(第3小隊)
SWU-03×1 / SW×2
제4소대(第4小隊)
SWU-03×1 / SW×2
제5소대(第5小隊) MHG-03×1
제6소대(第6小隊) MHG-03×1

MISSION16

렛키 뉴포트(LEKKI NEWPORT)

전 미션의 파피의 전사...하지만 작전은 계속된다. 파피를 죽은 사건에 대한 조사로 알려진 것은 기니아나의 용병에 관한 것이다. 그 용병은 신세미아(シンセミア)라고 불려지는 동구(東歐), 중동, 북아프리카의 전장에서는 꽤 유명한 팀으로 항상 3명으로 고용되어 각각의 다양한 무기를 다루며 특히 기동병기전에 맹위를 떨친다고 한다. 이전에는 개조된 장갑차, 공격헬기 등을 독특한 색과 마크로 사용했다고 한다. 특히 "교차십자(交差十字)" 마크가 큰 단서라고 한다.

3명의 코드네임은 자잉고와 관계했던 녀석이 '버즈(バッズ)', 항만 앞에 출현했던 녀석이 '리프(リフ)', 그리고 아직 확인되지 않은 '탑(トップ)'라고 하는 녀석이 있다고 한다. 이들의 조사는 계속되고 아군은 계속 작전을 개시한다. 파피의 죽음으로 2명이 된 제 1소대는 인원을 보충할 시간이 없어서 그냥 2명으로 전투에 참가하게 된다. 이제 렛키신항을 확보한다.

전투 전

맥코이: 목표지점 도착! 이 녀석들을 처리하면 이 항은 제압하게 된다! 반드시 해내자.

브루스: ...

맥코이: 뭐야, 괜찮아. 파피의 일이라면 이제 괜찮아. 그는 편히 잠들 수 있을 거야.

적부대에 대하여

창고더미에는 WAW부대가 배치, 도로상에는 전차·장갑차, 그리고 공중에는 공격헬기가 있어 중요지점에 수비대의 수비도 강하다.

작전에 대하여

한 쪽이 전투 중에 다른 부대로부터 측면공격을 받지 않게 주의할 필요가 있다. 창고더미의 지형을 이용해 각개격파를 노리는 게 대책이다. 보급거점으로 확보하는 임무, 적 수비부대를 전멸하여 이 항을 제압하라.

지형에 대하여

이 에리어는 바다를 앞에 둔 부두와 뒤에 창고더미, 그것들 사이에 항만 도로가 있다.

적(ENEMY)	
제1소대(第1小隊)	제4소대(第4小隊)
ALM2000×1 / SHM-14×2	SWU-03×1 / SW×2
제2소대(第2小隊) ALM2000×3	제5소대(第5小隊)
제3소대(第3小隊) MHG-03×1	SWU-03×1 / SW×2
	제6소대(第6小隊)
	SWU-03×1 / SW×2

전투 후

맥코이: 하지만, 파피의 도움이 어째서... 뭔가 이상해.

브루스: 그는 항상 너를 지켰으니까...

맥코이: ...

브루스: 너는 그를 지켰어야 했는데, 반대로 그가 너를 지켰어. 그것도 알지 못하는... 넌, 행복한 놈이야!

맥코이: 그 정도는 알아. 고마워하고 있어.

브루스: 고마운 걸로 끝이야! 이 자식이!

캐미리: 브루스, 그만해. 말이 지나쳐.

브루스: 말이 지나치다니! 이 녀석은 파피의 마음이 어떤지 전혀 알지도 못해! 그냥 이대로라면 파피가 너무 불쌍해. 안 그래?

캐미리: 그런...

맥코이: 그만해! 맨날 전혀 알지 못하는 이야기를 하는 거야!

캐미리: ...

브루스: 아직도 모르겠어! 둔한 자식... 질렸어...!

캐미리: ...

맥코이: 하! 이제 됐어! 말하고 싶은 게 있으면 빨리 말해!

브루스: 오! 그래 말하지! 머리 나쁜 녀석도 알아들을 수 있게 해주지!

캐미리: 그만! 브루스! 내가 말할께!

브루스: ???

캐미리: 부탁해. 내가 말할께.

브루스: ... 알겠어. 이 일은 니가 해. 이 병신에게 설명해 줘.

캐미리: 고마워. 단도직입적으로 말하겠습니다. 파피는 중위를 좋아했어요. 항상 당신을 바라봤습니다. 그래서 그때에도...

맥코이: 그런 건 알고 있었어. 그래서 나도 그를 동생처럼 생각했어.

캐미리: 전혀 달라요! 브루스의 말대로 중위는 아무것도 알지 못합니다.

맥코이: 어째서?

캐미리: 형이나 동생 같은게 아닙니다. 파피는 사랑했습니다. 중위를!

맥코이: 뭔가 충격적인 이야기일 꺼라 생각했지만... 그게.. 이.. 이 시대에는 동성애가 받아들여진다고는 하지만, 그가 그럴 줄은... 도대체, 여자인 네가 남자의 마음을 알다니...

캐미리: 아니요, 압니다. 왜냐면 전... 전 남자이기 때문입니다.

브루스: !!!

캐미리: 죄송합니다. 속일 생각은 없었습니다. 말할 필요가 없다고 생각했기 때문에. 하지만 지금은 다릅니다. 중위에게 이해시키기 위해서는 이렇게 밖에 할 수 없으니... 전 제 마음을 강요할 생각은 없습니다. 하지만 저도 브루스도, 중위에게 알려 드릴려고... 알려 드리고 싶었습니다. 그의 마음을...

맥코이: ...

브루스: ...넌 나쁘지 않아. 그건 우리도 알고 있어. 다만, 그의 마음을 알아서 어떻게라도 전하지 않으면.... 그것만이라도 알아 줘라.

맥코이: ...

브루스: 그럼 이야기는 이만 끝내자. 가자. 캐미리.

맥코이: ...

라이츠: 뭐가 있었습니까?

맥코이: 아무것도 아니다. 기지로 돌아가자.

파피의 마음을 전하려는 브루스와 캐미리

MISSION17
라고스 이즈(LAGOS Is)

기젠가는 군사 본거지 라고스로 도망쳤지만 WALF의 아브자공세는 성공한다. 군사정권의 관리하에 있던 방송국도 되찾아 각지에 협력을 요청하는 일이 성사되게 된다. 그 요청에 의하여 기니아나각지의 세력이 계속하여 힘을 도와 서부에서 반정부군단(反政府軍團)을 형성하게 된다. 군단은 이레오(イレオ)의 지휘에 의해 라고스 군사령부를 포위하는 작전이 개시된다. 하지만 전황은 일진일퇴를 거듭하고 있는데 전투가 길어지는 것은 게릴라 측에 불리한 것이었다. 그래서 맥코이 일행이 라고스섬으로 가서 횡단도로를 확보해 본사로 침입, 배후에서 야바지구(ヤバ地區)의 기젠가를 쫓는 임무가 내려진다. 이 미션은 라고스로 들어가는 다리의 앞에 있는 수비대를 물리치는 것이다. 제1부대의 어려운 현황을 듣게 된 볼헬트가 협력해 준다. 이번 미션에서는 제1부대는 'TKC' 라는 기체를 탑승하고 싸우게 된다. TKC는 아주 높은 방어력과 공격력을 지니고 있다. 다리 밑의 적부대는 모두 TKC가 맡아서 처치하자.

전투 전

볼헬트: 대충 이야기는 대령에게서 들었어. 신세 진 것을 갚는 거라면 괜찮겠지...

맥코이: 아니, 도와줘. WAW를 탔던 녀석이 이제 그곳에 없으니.

볼헬트: 아마... 들었겠지만 용병의 마크, 역십자와 칼이 교차했던 형태였지?

맥코이: 그래. 흑과백. 그 이미지가 더 가깝지...?

볼헬트: 3인에 헨핀크로이츠(ヘンフィンクオイツ-)... 신세미아가 틀림없어.

맥코이: 자, 여러 가지 일이 있으니... 좋아. 됐어. 각소대! 우린 밑의 적을 맏을테니, 제2, 제3소대는 고가위의 적을 맡아라!

브루스: 파피의 일에 대한 건 미안했어... 너에게 그렇게 해서...

맥코이: 신경쓰지마! 그것보다 적이 온다! 전투준비!

브루스: 좋았어. 그럼 싸워 볼까나.

볼헬트의 참가

적부대에 대하여

다리에서 본사로 향하는 침입자를 막는 적부대의 주력은 강화형 WAW로서 강력한 공격력을 자랑하는 핸드캐논(サンドキャノン)을 장비하고 있다.

작전에 대하여

고가다리위의 적 이외에는 방어력이 높은 TKC에게 맡기는 게 좋을 것이다. 주위는 포장도로가 많아서 안정성에는 문제가 없지만 야간작전이기 때문에 시야가 좋지 않다. 라고스로 향하는 침입로인 횡단도로 입구를 지키는 적부대를 돌파하라.

지형에 대하여

바다를 바라보는 이 지역에 라고스섬으로부터 본사로 향하는 횡단도로가 있다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
ALM2000×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
ALM2000×1 / SHM-14×2
제3소대(第3小隊)
ALM2000×3
제4소대(第4小隊)
SWU-03E×1 / SW-03×2
제5소대(第5小隊)
SWU-03E×1 / SW-03×2
제6소대(第6小隊)
SWU-03E×1 / SW-03×2

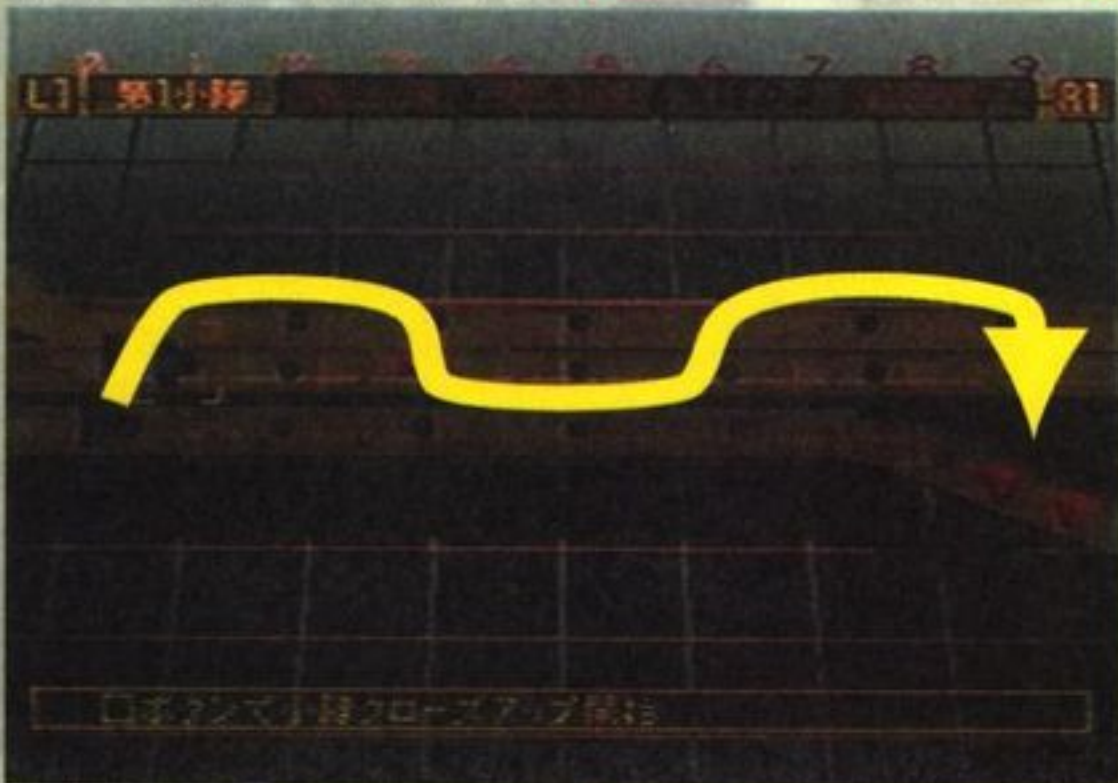
엄청난 파워를 지닌 TCK

MISSION18

제4브릿지(4th BRIDGE)

이제 아군은 라고스섬으로 향하는 다리에 도달했다. 적은 4소대 밖에 없는 아주 쉬운 미션이다. 하지만 적은 침입을 막기위해 다리를 파괴하는 강수를 펼친다. 계속하여 필드를 확인하면서 부서진 다리를 피해 적에게 접근해야 한다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SWS-03E×1 / SWS-03×2
제2소대(第1小隊)
SWS-03E×1 / SWS-03×2
제3소대(第3小隊) MHG-03×1
제4소대(第4小隊) MHG-03×1

적부대에 대하여

적은 전 미선에서 전력의 일부를 라고스 섬으로 증원시켰기 때문에 여기에 남은 부대는 WAW소대 2개뿐 아주 허술한 형태이다. 다만, 주의를 요하는 것은 후방에서 이쪽으로 향하는 공격헬기 2대이다. 증원 요청을 했지만 적도 여유가 없는 것 같다.

작전에 대하여

라고스섬으로 연결된 연결도로를 통해 본사인 야바지구로 진격한다.

지형에 대하여

사차선의 도로가 WAW로 이동 가능한 고저차로 3개가 놓여 있다.

MISSION19

야바(YABA)

적은 퇴로인 다리를 부수는 정도의 필사적인 모습을 보인다. 기젠가는 라고스의 전황이 악화되어 군지령부로 피신하기 위해 탈출을 한다. 하지만 기젠가는 아직 라고스본사의 야바지구에 있다는 것이 판명된다. 예전부터 기젠가에게 불만을 가지고 있던 기니아나 공군의 생각지도 않은 협력에 의해 군지령본부의 공략을 성공시킨 이레오 서부군은 곧장 그 분위기를 타서 야바지역에 대공세를 가하게 된다. 그러나 적수비대의 전력의 대부분이 그 공세를 막으려 그곳에 집중했기 때문에 일진일퇴의 상태가 계속되지만 시간문제일 뿐이다. 이제 금방 기젠가를 잡을 수 있게 된다. 이제 맥코이부대는 먼저 기젠가가 있는 곳으로 향하라는 명령이 주어진다. 그곳에서 센세미아의 적을 만나고... 적은 처음에는 4개 부대이지만 후에 2대의 새로운 적 리브와 버즈가 필드 상단에 나타난다. 우선 전진보다는 3부대가 한곳으로 집중해 공략하는 게 좋다.

버즈와 리프

적부대에 대하여

서쪽의 포위 작전에 대응해 야바지역에 남은 적은 기젠가 수비대뿐이다. 이 부대에는 강화형으로 개량한 2차강화형의 WAW가 투입되있다..

작전에 대하여

야바지역에 있는 긴급지령 본부의 수비대를 격파해서 빌딩을 포위하고 대기해라. 기젠가의 신변은 엔코모씨와 WALF에게 맡긴다.

지형에 대하여

빌딩들은 몸을 숨기기 쉽고 원거리 병기의 사용이 어려운 지형이다. 포장이 잘 되어 있어 당연 기체의 안정도도 좋다.

적(ENEMY)

제1부대(第1部隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제2부대(第2部隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제3부대(第3部隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제4부대(第4部隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제5부대(第5部隊)
UNKNOWN (최후에 출현)
제6부대(第6部隊)
UNKNOWN (최후에 출현)

도망치는 기젠가

전투 후

기젠가: 오! 너냐!

탑: 우리들의 수송기까지 호위한다! 우선 도망쳐라!

기젠가: 고맙다! 세력을 다시 일으켜 고마움을 표시하겠다! 어쨌든 3번째 부인이 된 것도..

탑: 됐어! 그만해!

기젠가: 우하하하하하!, 그럼!

탑: 칫! 죽으러 가는 줄도 모르고.. 병신!

2034년 9월

라고스, 이바지역에서 독립기동공격중대는 WALF와 같이 이곳을 포위해서 제압에 성공했다. 그 결과 기젠가는 도망갔지만 기니아나 군사정권은 막을 내렸다.

서아프리카는 엔코모가 대통령에 재선이 되어 WA가 부활, 대통령은 기젠가체제의 전정부의 문제점을 전면적으로 개혁, 민중의 큰 지지를 얻는다.

UNAS령으로 도망친 기젠가는 사하라(サハラ)에서 소식불명이 되고 WA는 UNAS에 기젠가의 반환을 요구했지만 UNAS는 소식불명이라고 답했다. 하지만 정보부의 조사 결과, 사하라근경에 기젠가의 세력이 있어나 다시 UNAS령에서 악필의 소식 등의 정보가 확인되었다.

이것은 공동체 규모의 문제로 번져 OAC(아프리카통합기구) 결의에서 기젠가를 포함한 기니아나 잔존 부대의 추토작전이 계획되어 그 선봉으로 독립기동공격중대의 UNAS령으로의 진군명령이 내려졌다.

맥코이: 음! 왜, 베니자드?

베니자드: 몇번이나 기젠가를 쫓기 위해서라고는 하지만 이건 거의 침략에 가까운 거 아닙니까? 이렇게까지 해서 우리들에게 기젠가를 쫓게 하는 이유는 뭐죠?

맥코이: 그건 나도 모르겠어. 틀림없이 뭔가 있는 것 같은데..어느 쪽이든 기젠가를 잡으면 어떻게든 되지 않겠어. 도저히 알 수 없는 게 많지만 이것저것 알게 될 것은 그후의 일이지.

베니자드: 그렇습니다.

바보같은 오노세이

적부대에 대하여

적은 메인루트에 늘어서 수비배치를 하고 있다. 적부대는 모두WAW로 편성되어 5소대가 배치되어 있다. 그 WAW는 슛체(シュッツェ)의 2차강화형에 슈네체(シュネケ)의 신형 WAW 레베(レーヴェ)가 투입되어 있다.

작전에 대하여

이번 미션은 원격지에 있는 것과 적의 배치상 육로로의 침입이 힘들기 때문에 목적지 상공에서 WAW공정작전용 활공(空挺作戦用滑空) 유니트를 사용하여 에리어로 침입한다. 활공유니트는 보급기에 대응해서 나오지 않기 때문에 이번에는 보급을 받지 못한다. 이 에리어의 적을 처리해 베이스포인트를 확보하면 합류할 수 있게 된다. 전황보고는 정찰기로부터 정보를 받기 때문에 먼 거리에서도 문제없다. 정면에서의 침입자는 적에게 발각되어 지옥행이니 좁은 지형을 이용해 적의 뒤편에서 접근한다. 이 지점이라면 전소대의 화력을 전방에 집중할 수 있을 것이다. 산지에 둥지를 튼 잔존부대를 처리해 기젠가의 행방을 쫓아라.

지형에 대하여

주위는 험난한 협곡으로 루트는 협곡의 아래밖에 없다. 중앙의 분지가 있지만 거의 한 개의 길로 북측의 일부가 약간 넓다.

제3장 퍼라이어털(parietal)

MISSION20
마운틴아타코르(Mt.AATAKOR)

이제 WA도 잠잠해져 WALF도 그 역할을 끝내고 조용히 해산되었다. 라고스전에 있어서 103의 탑승원과 메카닉을 관리한 보헨트지만 그의 의사와 기젠가 추토(追討)임무로서 이후에도 제1부대에 남게 된다. 이제 주인공 일행은 기젠가 추토임무로 UNAS령으로 가게 된다. OAC(아프리카통합기구)는 설립 초기에는 공동화의 명분이나 재건설계획의 설립 등 재건의 협의를 했지만 최근에는 공동체간의 조정(調整)을 하고 있다. 그리고 주도권의 쟁탈도 하고 있다. UNAS주도의 조직이었지만 이곳의 지원 활동으로 SAUS의 영향력이 강해져 있다. 거기서 국경을 넘어 UNAS령에서 도망친 기젠가의 대처가 문제되었다. 사하라 남부의 도시에서 악필과 손실이 전해져 WA만의 문제가 아닌 공동체간의 문제로 대처하라고 하는 의견도 있어 OAC결의에서 공동체연합(共同 連合) 기젠가 추토부대(ギゼンガ追討部隊)가 결성되어 파견되게 되었다. 이런 가운데 주인공 맥코이부대도 UNAS에 파견되게 되는 것이다. 그리고 기젠가를 수송 헬기까지 호위했던 신세미아에 관한 조사를 해 본 결과 고용주, 출제자로 유럽에 공업에 관계하는 일이 많은 것이 판명됐다는 이야기를 듣는다. 이로써 EC의 개입을 추정했지만 EC의 뚜렷한 움직임이 없어 기젠가 추토작전을 성공해서 모든 것을 밝혀 내는 수밖에 없게 된다. 그래서 맥코이 일행은 UNAS군과의 합류 지점으로 향한다.

전투 전

오노세이: 으와~~~~마음에 들어! 나만 맨날 이렇게 등장한다면!!!

베니자드: 바보! 보통 이렇게 해서 훨훨 날아 봐. 좋은 표적의 대상이 되!!

맥코이: 그래..그럼 작전 구역에 접근! 각 소대 착륙 지점에 착륙하라.

캐미리: 중위 보급이 이루어지지 않는 점을 잊지 말아 주십시오.

맥코이: 아, 알고 있어. 보급기는 중량이 많아서 날지 못하잖아. 근데 중량이 넘는 건 캐미리 아닌가!

캐미리: 뭐라고요!

맥코이: 하하하, 농담이야! 그렇게 화내지마!

캐미리: 몰라요! 바보 같은 말은 하지 말고 빨리 임무를 완수해 주십시오.

맥코이: O~K!

베니자드: 근데, 중위.

적(ENEMY)
제1소대(第1小隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제2소대(第2小隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제3소대(第3小隊)
SWG-03E×1 / SWG-03×2
제4소대(第4小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제5소대(第5小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2

MISSION21
마운틴타하트(Mt.TAHAT)

베니자드: 그렇습니다.

맥코이 일행은 UNAS령에 무사히 침입한다. 이번 미션은 적이 포진하여 포위를 하는 작전으로 나오지만 사실 전혀 어렵지 않은 미션이다.

그냥 단순히 적과 전투를 벌이면 된다.

전투 전

뉴마크: 여기는 뉴마크(ニューマーク) 녀석들이 덫에 걸려들었습니다. 움직임은 모니터로 포착하고 있습니다.

젤만: 계속해서 얻은 정보는 "탑(塔)"으로 송신하라.

뉴마크: 알겠습니다.

브루스: 뭔가... 이상하지?

맥코이: 뭐가?

브루스: 모르겠어..

맥코이: ??... (뭐지...)

이들은?

적부대에 대하여

적은 지형을 이용해 삼면동시 공격으로 한 번에 격파를 노린다. 쓸데없는 진군은 포위공격의 밥이 된다.

작전에 대하여

중앙부의 계곡을 이용해서 돌아가면 적의 포진은 무의미하게 된다. 이 산지의 잔존부대를 처리해 계속 기젠가의 행방을 쫓아라.

지형에 대하여

이 산지에는 계곡이 많아 복잡한 지형으로 되어 있어서 길도 3개의 다른 길이 있다. 분지의 좌우, 그리고 정면에 1개의 수비대가 배치되어 있다. 에리어 중앙에 낮은 계곡이 있지만 WAW라면 어떻게든 오를 수 있는 높이이다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
ALM2000×3
제2소대(第2小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제3소대(第3小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제4소대(第4小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2

MISSION22
아조슈마(AZOUA)

지금은 맥코이 일행은 놓인 상황에 변화가 있다는 말을 하는 산골. 맥코이 부대는 UNAS침공의 선봉이라는 상대라고 한다. SAUS, OCU, EC에는 전쟁과 병기를 좋아하는 녀석들이 있어 전쟁은 상업적 도구로 오로지 전투가 있는 것만을 바라고 있다고 한다. 맥코이부대에게 처음에는 도와주는 것 뿐이었지만 이제는 맥코이부대가 UNAS를 따라 싸움에 말려든 것이다. 그들은 기젠가잔당이 UNAS의 바보 같은 먹이라고 판단하고 그것을 먹으려는 공작을 했다. 그리고 지금 산골과 맥코이부대 모두 WA와 같이 최전선에서 그 먹이를 먹는 것뿐이다. OCU도 EC도 이 기회에 쌍방의 영향력을 확대하려는 생각인 것이다. OCU도 적지만 그 의용이 있는 증거로 맥코이부대에게 3대의 TCK를 지급한다. 맥코이부대는 단순히 싸움을 하는 하수인에 불과하게 되어 버린 것이다. 이번 미션에서는 모든 소대가 보급된 TCK를 탑승해서 전투를 벌인다. TCK의 파괴력은 엄청나기 때문에 아주 쉬운 미션이다. 마지막에 등장하는 센세미아의 적들은 아군과 같은 대형병기를 타고 출현하지만 이들 역시 그리 어렵지 않게 물리칠 수 있을 것이다.

전투 전

탑: 아주 좋은 머신이야. 덩치만 큰 게 아닌 것 같아.

버즈: 음~ 크크크. 몸체가 상당히 좋은 것 같아... 시험작 치고는 완성도가 꽤 높네.

리프: 으아아. 빨리 사용해 보자. 하하! 부르르르릉!

탑: 아직 이르다. 이상해... 자 녀석들을 죽여라! (그래서 계획만 잘 된다면...) 그렇다면 난 젤만님의 신부가 된다!

버즈: 에!!

리프: 윽!!

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제2소대(第2小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제3소대(第3小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제4소대(第4小隊) MHG-03×1
제5소대(第5小隊) MHG-03×1
제6소대(第6小隊)
UNKNOWN×1 (최후에 출현)

전투 후

탑: 이러면 젤만님에게 얼굴을 들 수 없잖아! 이놈들! 할 수 없다 후퇴하자. 좋아. 오늘의 실패를 잊지 않겠어.

버즈: OK!

리프: OK!

브루스: 하. 장난이 아니야. 우리들이 전쟁을 하기 위해 여기까지 온 거야?

센세미어

적부대에 대하여

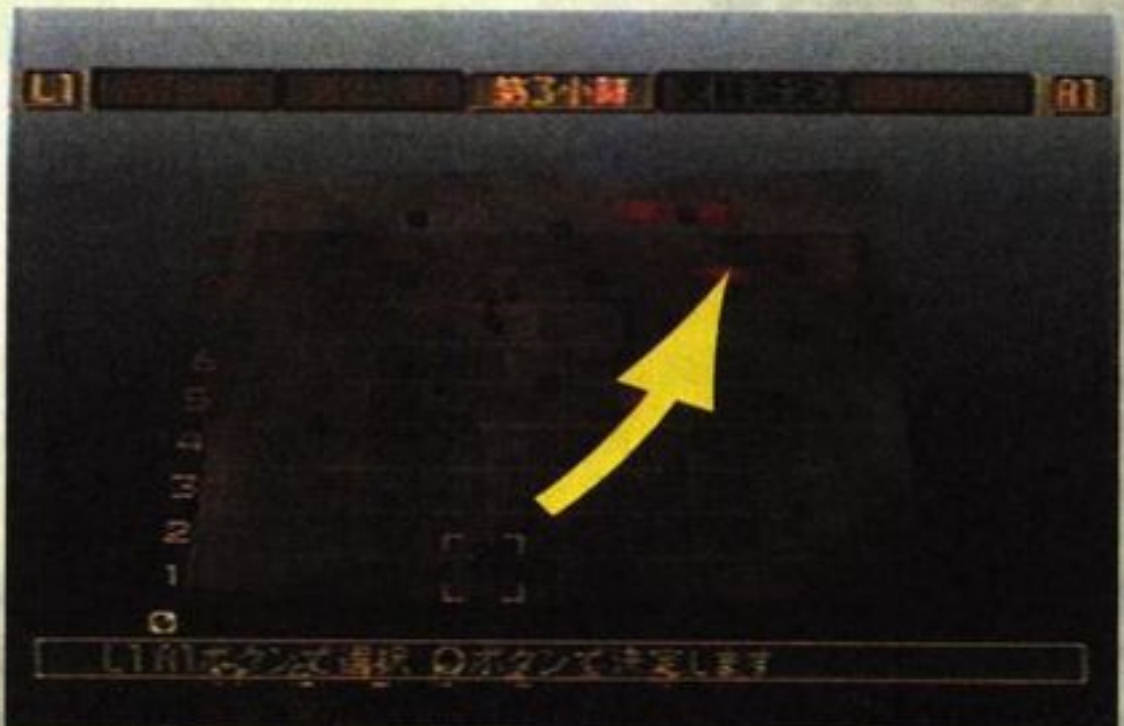
사하라 종단루트 위를 적부대가 이동해 오는 것이 확인되었다. 전방의 거점에서의 영격부대(迎擊部隊)라고 생각된다. 루트위의 3소대, 그리고 헬기부대를 포함해 대형의 이상한 기체가 쫓아왔다.

작전에 대하여

미확인 신병기는 TCK와 동일하여 강력한 공격력과 방어력을 지니고 있는게 틀림없다. 그것에 대응하기 위해 이 작전에서는 전부대가 TCK를 사용한다. 각 부대는 TCK를 사용하여 영격부대를 격퇴시켜라.

지형에 대하여

지형은 거대한 사막이다. 중앙에 오아시스가 있고 주변에는 작은 주거지역이 있다. 지표는 사막으로 기체의 안정성이 떨어지기 때문에 기동성이 낮아져 이동 속도나 반응에 영향이 있다.

맥코이부대는...

이러면 저 파란 녀석들을 죽인다 해도 파피는 편히 잠들 수 없어! 어떻게 해, 맥코이?

맥코이: 이대로 나아간다...

브루스: 정말이야!

맥코이: 어짜피 뒤로 돌아갈 수 없다. 할 수 없이 나아가는 수밖에 없잖아! 일단 들어섰으면 빠져나갈 수 없어! 이렇게 됐으니 어떻게든 해야 하잖아!

MISSION23
티타프(TITAF)

OCU와 SAUS의 바램인 UNAS 침공이 시작된다. OCU와 SAUS상부에서 이 침공을 정식임무로 하는 명령이 떨어진다. 정보부는 이것을 이용해 일련의 사건의 진상을 파헤치려는 계획을 짠다. 정보부는 EC의 움직임을 쫓고 있고 병기 회사쪽에 활발한 움직임이 있다는 정보를 산골에게서 얻는다. 슈넷케이외에도 병기 개발에 활성화를 띄는 회사가 있다고 하는데 EC영국의 항공기로 유명한 회사인 센다사(センダ社)라고 한다. 전 미션에서 신세미아일원이 탄 병기도 아마 이 회사에서 만든 대형병기일 것 같다는 이야기를 듣고... 계속하여 맥코이일행은 진군을 하는 도중 한 마을에서 수비대와 전투를 벌이게 되는 미션이다. 이 미션에는 마을이 있지만 마을은 자연스럽게 이동이 가능하기 때문에 아주 편한 전투를 벌이게 된다. 하지만 미확인기체가 한 개가 이 마을에서 버티고 있는데 이 기체는 이전에 나왔던 캐릭터가 타고 있다.

전투 전

뉴마크: 킬본(キルボーン)은 나와 같이 간다. 스핀간(スピンガーン)은 남아서 전투 데이터를 얻어라.

킬본: OK!

스핀간: OK, 그럼 한 번 놀아 볼까.

계속 등장하는 이들은?

적부대에 대하여

이 통과점에 지나지 않는 것 같은 마을에도 수비대가 배치되어 있다. 적의 수비부대는 소규모이지만 WAW는 강화된 타입이다. 문제점은 역시 미확인기의 소대이다. 여기에 있는 목적이 전혀 밝혀지지 않는다.

작전에 대하여

후속부대와 합류하여 다음 작전에 향하는 일이 합류점으로 한 이 마을을 확보한다. 적부대를 처리해서 이 에리어를 확보하는 것이 이번 임무이다.

지형에 대하여

사막의 한가운데에 있는 이 마을은 중요도가 낮다. 거점으로 할 가치는 전혀 없다.

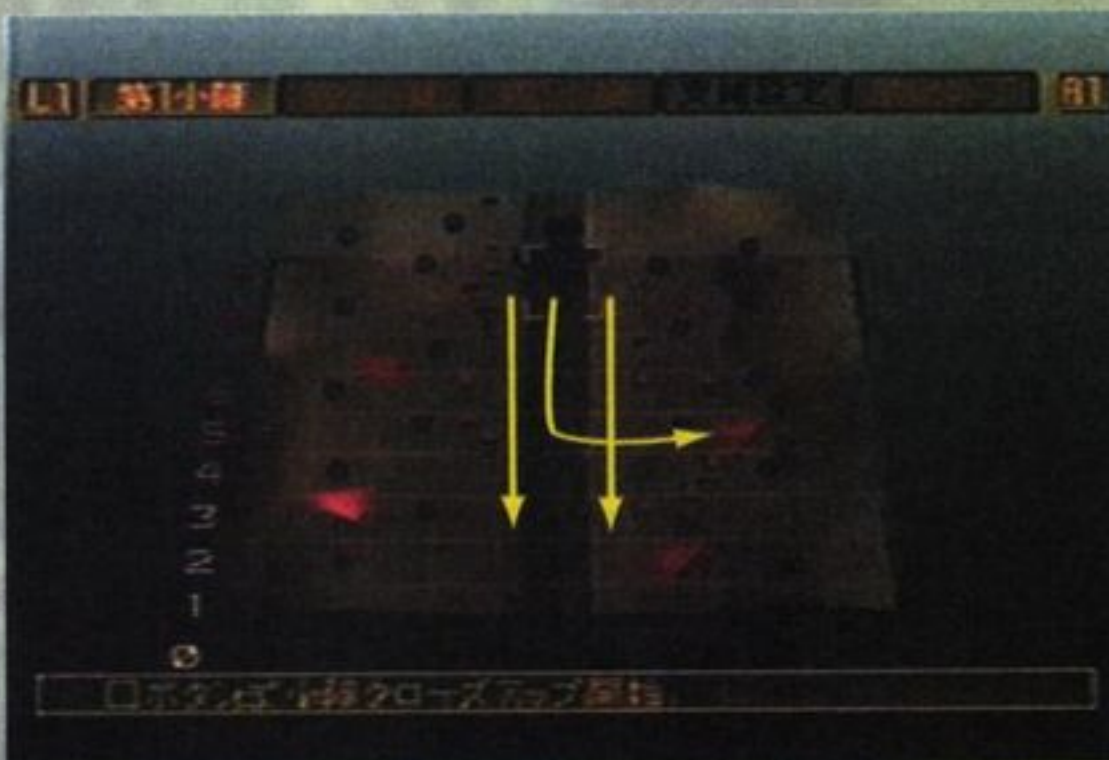
적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SWG-03C×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
SWG-03C×1 / SWS-03C×2
제3소대(第3小隊)
SWS-03C×1 / SWS-03C×2
제4소대(第4小隊)
WAP-01×1

MISSION24
오아시스 아다힘(OASIS ADAHIM)

맥코이 부대는 일본의 야기사쿠(ヤギサク)중공과 제이드메탈 등의 여러 회사가 협력으로 개발하여 만든 기동장장거리포(機動長長距離砲)의 호위 임무를 맡게 된다. 장장거리포는 먼 거리에서 제공권이 없는 지역의 목표에 직접 타격을 줄 목적으로 개발되어 실전에 가까운 실험을 하게 되는 것이다. 하지만 OCU의 실험목표설정에 의해 발사지점이 최전선이 되어 버린 것이다. 그래서 이 미션에서는 장장거리포를 적으로부터 지켜내야 한다. 이 미션의 난이도는 상상을 초월한다. 우선 맥토이 부대로 전방에 보이는 적을 맡고 2, 3부대는 보조하고 계속하여 접근하는 적을 상대하자. 이 미션을 클리어하기 위해서는 운이 필요할 뿐이며 특별한 전략은 없다.

일본인들은 대단한 사람들?

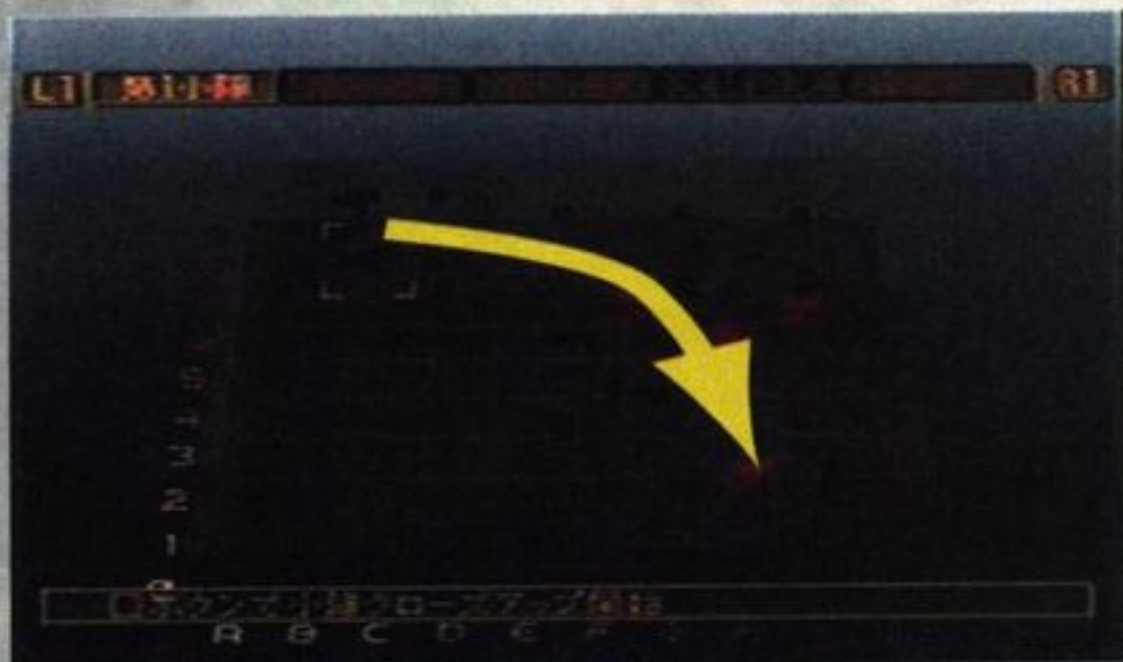
합체!

MISSION25
크사비 어택(KSABI ATTACK)

전투가 악화된 상황을 알고 슈네체사와 센다의 양사가 개발계획의 협력을 시작하게 된다. EC의 군산계공업(軍産系工業)은 연합하여 이 전쟁을 이용해 병기와 기술을 팔아먹을 생각이었다. 이미 '시케이다(シケイダ)'라고 불려지는 신형 WAW가 개발되었다고 한다. 이것이 실전에 투입된다는 정보가 나돌게 된다. 내친 김에 제이드메탈도 COM관계로 '시케이다' 프로젝트에 참여한다. 그리고 이제 곧 UNAS의 정규군이 전면적으로 이것을 대응할 계획이다. 그래서 아군은 거점인 도시 크사비(クサビ)를 제압해야 하는 것이다. 전번 미션의 야기사쿠포의 공격목표도 이곳이었다. 맥코이 일행은 이곳을 제압하는 임무를 맡게 된다.

전투 전

맥코이: 목표지점 도착. 저건가? 산골이 이야기한 신형이? 저 덩치라면 한번에 알아보겠어!

브루스: 하지만 적도 대단해... 저 큰 병기가...

도시 진입

적부대에 대하여

적에게도 중요한 거점이기 때문에 방어를 위해 강력한 신형병기가 배치되었다. 이 병기의 관한 정보는 입수되지 않았지만 아마도 파우크의 발전 강화형일 것이다. 강력한 주포로 원거리에서의 강렬한 공격이 예상되어진다. 쓸데없이 덤볐다가는 바로 지옥행이다.

작전에 대하여

이 도시를 제압하기 위해 적 수비대를 모두 격파하라.

지형에 대하여

지형은 도시 중심에서 큰 길이 8방향으로 퍼져서 건축물이 그 사이사이에 집중되어 있다. 길은 잘 포장되어 있어 다니기에는 그리 불편하지 않다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
SHM-14×1 / SOLDIER×4
제2소대(第2小隊)
SWG-03C×1 / SWS-03C×2
제3소대(第3小隊)
SWG-03C×1 / SWS-03C×2
제4소대(第4小隊)
SWG-03C×1 / SWS-03C×2
제5소대(第5小隊)
TKS-08×1
제6소대(第6小隊)
TKS-08×1

MISSION26
엘이크바(El ARBA)

이번 미션은 크사비를 탈환하기 위해서 침입해 오는 적을 방어하는 미션이다. 화면 하단의 적은 도망가므로 신경쓰지 말고 아군 가까이 있는 적들만 우선 처리하자. 헬기의 지원은 적의 WAW부대에 맞춰 놓자.

적의 침입부대

전투 전

베니지드: 왔다!

캐미리: 이쪽도 적을 확인했습니다

볼헬트: 사방에서 포위해 오는군.

맥코이: 이곳에 본부대가 도착하기 전에 단숨에 승부를 결정지을 모양이다. 그렇지 않으면 이곳을 탈환하지 못할 테니 적들도 필사적으로 덤벼든다.

버스터낵: 뭐, 그 검은 녀석들도 물리쳤는데 이 정도는 충분히 이기겠지?

브루스: 얕보지마! 큰 코 다칠 수 있어.

버스터낵:O, OK!

전투 후

캐미리: 적의 반응은 없습니다. 탈출한 자를 포함해서 모두 무사합니다.

맥코이: 이제 본부대의 도착을 기다리는 것만 남은 건가?

볼헬트: 그래. 그걸로 적들도 쉽게 손 댈 수 없게 됐을 거야.

브루스: 이곳을 손에 넣는다면 UNAS는 움직임이 봉인되게 될 거야. 이제 끝도 가까워진 건가?

매그너슨: 음~ 그럼 이걸로 우리들의 일도 끝나는 건가?

버스터낵: 돌아가는 건가?

매그너슨: 마음놓기에는 아직 일러. 여기까지 해낸 우리들에 대응해서 UNAS의 배후가 아직 남아 있으니...

브루스: UNAS의 배후?

볼헬트: ...EC인가?

버스터낵: !!!농담이지!? 이번에는 EC야? 생각해 봐! 우리들은 전쟁을 멈추게 하기 위해 싸운거야! 그런데 어째서 EC와 싸움을 하지 않으면 안되는거지? 솔직히 말해. 난 이런 일로 죽고 싶지 않아!

적부대에 대하여

적은 공격을 중시하여 편성하였으며 특별히 주의할 것은 적 WAW소대의 장비이다. 전 WAW가 긴 포신의 핸드캐논을 장비하고 있다. 한 발이 무서운 상대이다.

작전에 대하여

전 미션에서 본도시 크사비의 제압에 성공했지만 이 거점을 탈환하기 위해 적의 공격부대가 오고 있다. 본 부대의 도착까지 이 곳을 방어하는 것이다. 침공해 오는 적부대를 처리하라. 작전시 적부대가 어떻게 진군할 지는 현시점에서는 판단할 수 없다. 그래서 맨션 중에 상황을 보고 부대의 진로를 결정하라. 그리고 방어임무를 도와서 공격헬기의 지원이 있다. 지원의 개시 시간과 목표 지점을 지정하라.

지형에 대하여

지형의 조건은 변함없이 도시 중앙에서 뻗은 8방향의 길과 그 주변의 건축물이다. 안정도(安定度) 역시 변함없이 아주 안정된 지반이다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)
TKS-08×1 / SW-03C×2
제2소대(第2小隊)
TKS-08×1 / SW-03C×2
제3소대(第3小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제4소대(第4小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2
제5소대(第5小隊)
SWU-03C×1 / SW-03C×2

맥코이부대의 미래는?

매그너슨: 그건 우리도 마찬가지야.

버스터낵: !!!

매그너슨: 하지만 파피의 일은 어떻게 해? 그가 죽은 것만으로도 두려웠어. 그래도 도망치지 않고 끝까지 싸웠어.

버스터낵: ...

매그너슨: 그래. EC와 싸우는 것도 신세미아나 검은 녀석들과 싸우는 것도 두려워. 그래도....그래도 난 동료의 일도 해결하지 않고 도망치는 비겁자는 아니야.

버스터낵: ...

맥코이: ...

캐미리: 이제 곧 본부대가 도착합니다. 기지로 귀환해 주십시오.

맥코이: 알겠다.

MISSION27
타깃(TARGIT)

드디어 적의 본격적인 주전력이 있는 전투 부대와의 결전이 있게 된다. 아트라스(アトラス)방어부대라고 불려지는 부대, 사실은 EC의 전투부대라고 한다. 이 부대에는 역사상 처음으로 최신형 WAW '시케이다(シケイダ)'가 투입되었다. 정식 WAW가 아닌 WAP라는 형식이라고 한다. 이 적들은 맥코이의 부대의 등장을 바란다고 말한다는데 이번 일은 여태까지와는 달리 아프리카를 위한 전투를 가지게 된다. WA가 OAC의 주도권을 가진 지금 정권을 추스린 CA가 그것에 찬동하여 EA도 SAUS의 침공에 불신감을 높여 동조하고 있다고 한다. WA가 주도권을 얻는다면 반드시 이 분쟁을 치유하는 방향으로 움직일 것이라는데... 하지만 EC가 놓은 방침에 대응해 반발이 높아져 이것은 분쟁종결 후에도 계속 문제가 된다고 한다. 이 전투에서 EC가 승리를 하면 UNAS령 각국도 복종하게 된다고 한다. 이제 아프리카의 미래는 이번 전투에 달린 것이다. 전투가 시작되면 우선 헬기부터 처리하고 지원사격은 후방의 적을 지정하라. 필드 중앙부를 공략하기보다는 좌우 측의 옆면을 통해 공략하는 편이 수월하다.

지원사격을 잘 이용하자

괴연 끝일까...

적(ENEMY)	
제1소대(第1小隊)	WAP-01×3
제2소대(第2小隊)	WAP-01×3
제3소대(第3小隊)	WAP-01×3
제4소대(第4소대)	WAP-01×3
제5소대(第5小隊)	WAP-01×3
제6소대(第6小隊)	MHG-03×1

전투 후

적: 제, 제길... 우리들이... 졌어?... 왜... 으아~~~~~

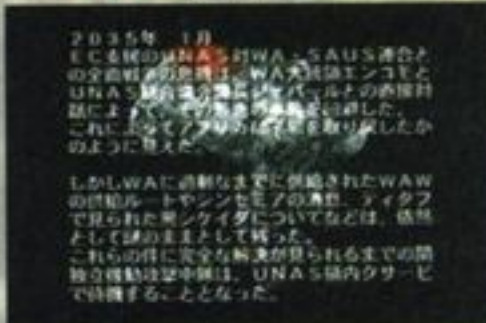
브루스: 됐어! 우리들이 해냈어! 처음에는 어떻게 될 지 몰랐지만 끝은 우리의 승리야. 이걸로 우리 역할도 끝난 거야!

캐미리: 하지만... 파피의 복수는 어떻게 되는 거지?

맥코이: ...

브루스: 파피의 복수는 이렇게 끝나는 건가...

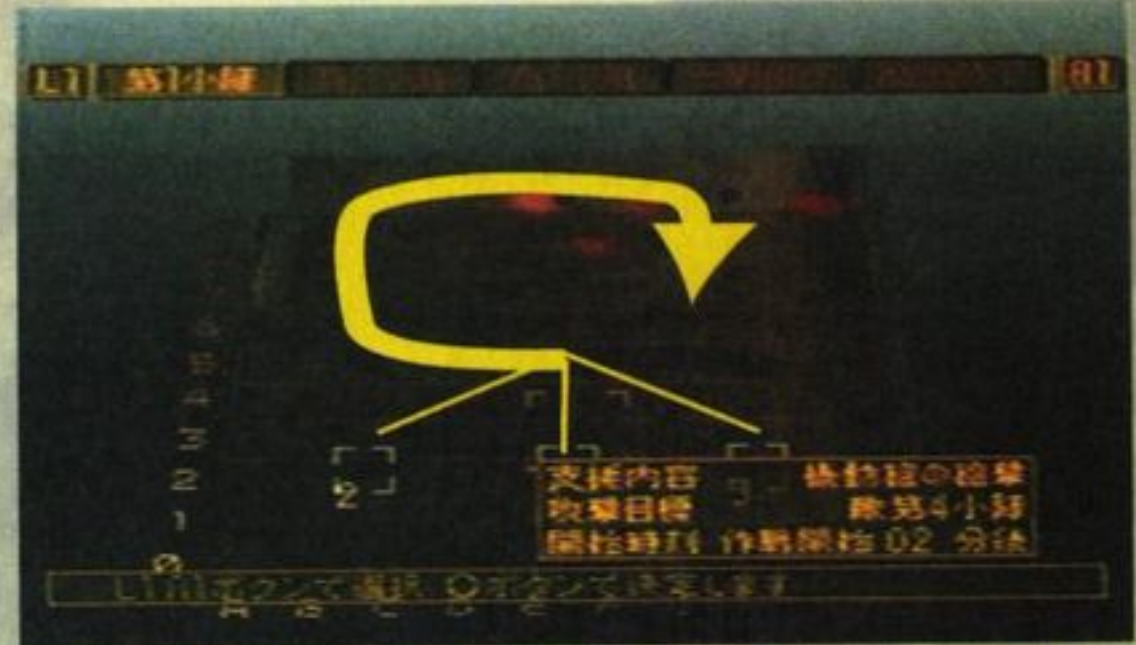
맥코이: 아... 하지만 이렇게라도 했으니, 그도 용서해 줄 거야.

브루스: 맥코이...

2035년 1월

EC지원의 UNAS 대(對) WA · SAUS연합과의 전면 정쟁의 위기는 WA대통령 언코모와 UNAS통합의회의장(統合議會議長) 제발(ジェバール)과의 직접 대화로 인해 최악의 사태를 막았다. 이것으로 인해 아프리카는 평화를 얻는 것처럼 보였다. 하지만 WA에 과잉공급했던 WAW의 공급루트나 신세미아의 소식, 그리고 티타프(ティタフ)에서 발견된 검은 시케이다(シケイダ)에 관한 것들은 여전히 의혹으로 남았다. 이 사건에 완전한 해결이 보일 때까지 독립기동공격부대는 UNAS령내 크사비에서 대기하게 되었다.

적부대에 대하여
적의 구성은 시케이다를 중심으로 한 전투부대 5소대와 지원 공격헬기가 1대이다. 이번의 적은 규모나 능력에 못지않게 기동력이 굉장히 뛰어나다.

작전에 대하여
6연기동포(6連機動砲)에 의해 강력한 지원공격이 뒷받쳐준다. 원거리의 대지공격이다. 후방에서 지정한 지점에 포격을 가한다. 지원의 개시 시간과 목표지점을 지정하라. 또한 이 미션은 보급도 가능하다. 요청하면 특정의 지점에서 손실된 탄약이나 실드의 보급을 받게 된다. EC의 영향력을 소거하는 일, 투입된 적전투부대를 없애라.

지형에 대하여
이 사막에는 특별한 지형은 없다. 하지만 시야나 기체의 안정성 모두 좋지 않다.

제4장 quadripartite (le crown of the hea)

MISSION28
레가 에어포트(REGAR AIRPORT)

표면상 아프리카는 평화롭게 되었지만 UNAS령내에는 아직도 몇 개인가 이상한 곳이 있다고 한다. 크사비의 탑(クサービの塔), 알와덴(アルワーデンの通信塔)이라고 하는 것이 통신 위성과의 레이저통신을 하는 건설이라고 한다. EC와 통신을 하는 것 같지만 아직 판명되지 않았다.

하지만 기젠가의 소식이 입수되었는데 기젠가는 사막 한가운데 탈수해 숨이 끊어져 죽었다고 한다. 해결되지 않은 문제에 관해 조사중이던 조사대가 레갈공항에서 WAW부대의 공격을 받고 교전중이라서 맥코이 부대의 출격 명령이 내려진다.

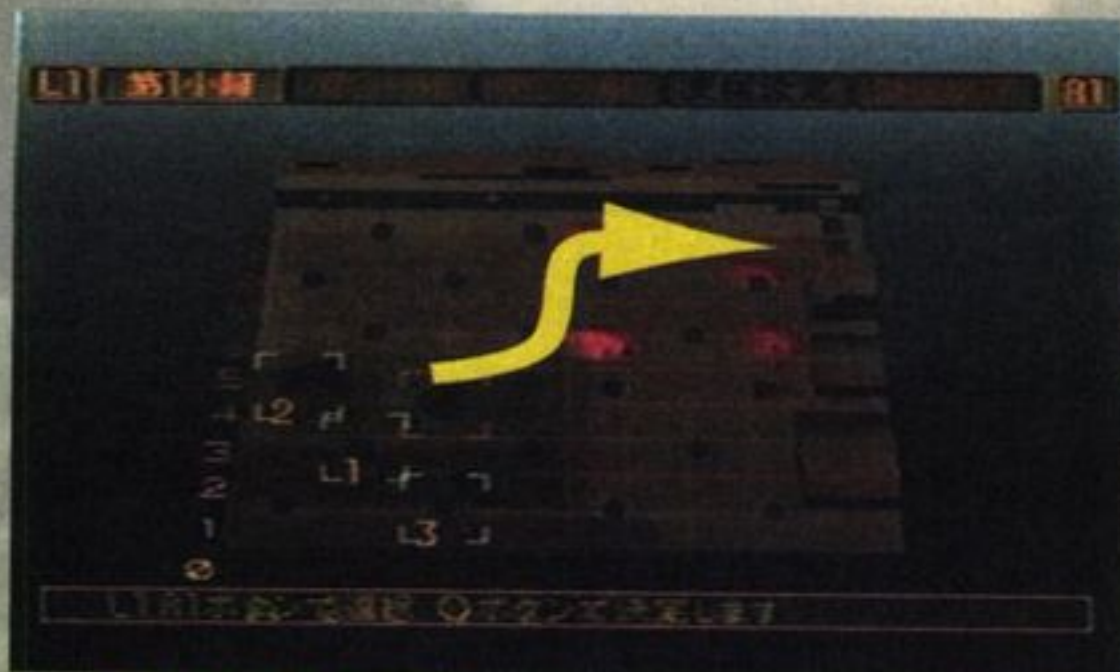
정찰기를 구하는 이군

적부대에 대하여
적부대는 강화형의 WAW로 편성되었다. EC가 후퇴했던 것에 대응해 새로운 형의 WAW가 공급되었다.

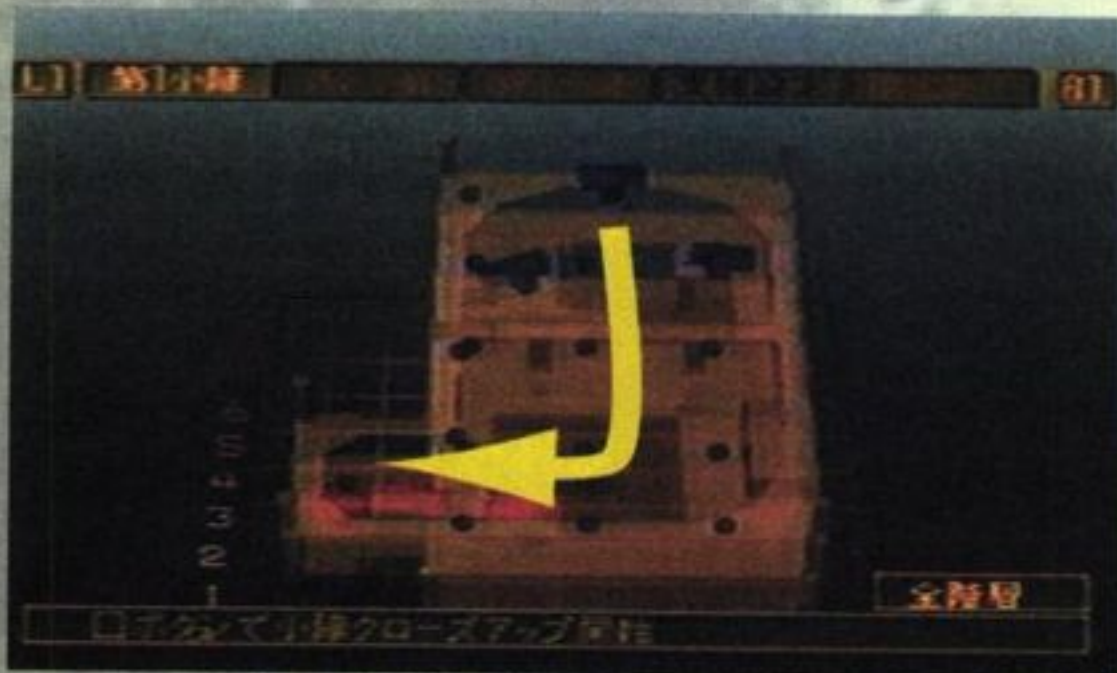
작전에 대하여
조사임무로 베살(ベシャール)에 있는 레갈공항으로 향했던 정찰용 WAW가 그 공항을 점거한 소속불명의 WAW부대의 공격을 받아 교전 중이다. WAW라고는 하지만 정찰기로 전투성능이 낮아 상태가 좋지 않다. 그래서 정찰부대를 적의 공격으로부터 보호하고 적부대를 처리하라.

지형에 대하여
공항은 넓고 차량이나 컨테이너 이외에 장해물은 없다. 바로 적을 발견할 수 있을 것이다.

적(ENEMY)

- 제1소대(第1小隊) SWG-03CE×1 / SWS-03CE×2
- 제2소대(第2小隊) SWG-03CE×1 / SWS-03CE×2
- 제3소대(第3小隊) SWG-03CE×1 / SWS-03CE×2
- 제4소대(第4小隊) TKS-04×1 / SWS-03CE×2
- 제5소대(第5小隊) TKS-04×1 / SWS-03CE×2

MISSION29
지오 팩토리(GEO FACTORY)

공항에서 임무를 무사히 마친 맥코이 일행에게 산골은 중요한 정보와 임무를 준다. 이것은 본 미션의 건설과 어떤 관계가 있을 지도 모르는 정보로서 전에 레키항을 제압한 후 숨겨진 창고가 발견됐다고 한다. 그 창고에는 자후토라제(ザーフトラ製) 호엘급 잠공모함(ホエール級潜空母)가 묶여 있었고 함내는 텅비어서 실마리가 될 단서가 하나도 없었다고 잠공모함의 갑판에 무언가 큰 화물을 내린 흔적만 있었다고 한다. 이것을 보고 자후토라 현지를 조사하여 자후토라에서는 원잠공모함과 같이 국내의 병기관련기술자 수십명이 사라졌다는 정보를 얻는다. 원잠공모함은 뒷거래로 유통되었는데 이것에 관계한 남자가 조금 전에 바로 다른 장소에서 목격되었다고 한다. 그 장소는 카자흐스탄의 발하시호(バルハシ湖)로 그곳에서 살베지(サルベージ)업자와 거래를 했다고 알려진다. 그 거래에서는 사리샤간 · 라이플(サリシャガン・ライフル)에 관한 이야기를 했고 사리샤간은 예전에 존재했었던 기지의 이름으로 그곳에서 미사일이나 무엇의 발사 시험장이었다고 한다. 이 모든 정보를 모아서 추측을 해 보면 레키에서 발견된 원잠공모함은 자후토라에서 기술자 수십명과 같이 사라진 것인데... 같이 운반된 것은 사리샤간 · 라이프로 결론지어진다. 하지만 무엇을 위해, 그리고 무엇 때문에 이 아프리카에 운반된 것인지... 맥코이 일행은 이 모든 궁금증과 사건의 결말을 위해 지오 팩토리(GEO FACTORY)로 침입하게 된다. 이제부터 나오는 미션 3개은 모두 정보 부족으로 미리 타겟을 설정할 수 없게 된다. 미션이 시작되면 금방 적과 만나게 되니 부대를 한 곳으로 집중하여 싸우자.

아프리카에 이런 공장이!!!

전투 전

볼헬트: 대단해! 아프리카에 이런 WAW라인이 만들어지다니..

브루스: 어이어이. 놀래서 어쩔 거야!

맥코이: 말한 장소로군! 바로 전투에 들어가자!!

적부대에 대하여
적에 관한 정보가 전혀 없어서 어떤 편성의 적부대가 기다리고 있는지 예측할 수 없다. 목표, 진로는 침입 후 상황을 보고 빨리 표시하는 수밖에 없다.

작전에 대하여
작전 후 중심거점을 준비한 다음 수비대를 보내 보급선을 확보한다. 지하에서 수집한 정보는 그 경로로 돌려 보내줘라. 다소 시간차가 나는 여기는 그 정보로 사태를 파악한다. 그러나 그 시차의 사이 작전지시를 대기할 수 없게 된다. 거기서 이것보다 지하에 놓인 작전, 행동과 그 방침의 결정권은 모두 중대장에게 위임한다. 지하에서 행해진 일을 확인해 혹시 필요하다면 전투파괴를 해주어라.

지형에 대하여
먼저 간 정찰부대로부터 통신으로 받은 화상이 있지만 이 부대는 연락이 끊겼다. 현 시점에서는 최초 에리어의 구조데이터를 재현한 것 뿐이다. 게다가 3층의 깊이지만 그리 넓지않은 공간이라는 것인지 판명되지 않는다.

적(ENEMY)
제1소대(第1小隊)
SWG-03CE×1 / SWS-03CE×2
제2소대(第2小隊)
SWG-03CE×1 / SWS-03CE×2
제3소대(第3小隊)
SWG-03CE×1 / SWS-03CE×2

전투 후

맥코이: 검은 녀석들이 없네.. 여기가 아닌가?

볼헬트: 아니, 결론을 내리기는 아직 일러. 안으로 들어가 보면 뭔가 밝혀질지도 모르지.

맥코이: 그래.

MISSION30
패시지 웨이(PASSAGE WAY)

맥코이 부대는 포획한 적기의 COM에서 지형 데이터를 얻게 된다. 하지만 경로와 작전지역의 정보만 재현되었지만 경로를 얻은 것만으로 일행은 만족한다. 처음 내려온 구역은 WAW의 제조라인으로 지금까지 싸운 WAW의 기체가 나온 곳이었다. 하지만 이곳은 단순한 공장만이 아니었다. 이곳에는 3종류의 인간이 일하고 있는데 우선 이 조직의 전투를 담당하는 군인계, 특병부대원이나 용병이다. 이들은 자국의 폐쇄 상황에서 망명을 해온 것이다. 두 번째로 대량의 민간인으로 이 곳의 관리시스템은 자동화지만 이 군영은 수비로서의 건설만이 아닌 것으로 보아 지상에 넘치는 난민을 최소한의 생활을 보장하는 것으로 끌어들여 두번 다시 지상으로 못 나가게 작은 폭발을 일으키는 캡슐을 먹인 다음 지하공장과 지하도로 확장공사의 노동력을 충당한 것이다. 그리고 마지막으로 그들을 감시하는 특별부대로 이 부대의 리더는 구스타프 · 젤만(グスタフ・ゼルマン)인데 꽤 유명한 사람이었다. 맥코이부대는 계속하여 전진을 한다.

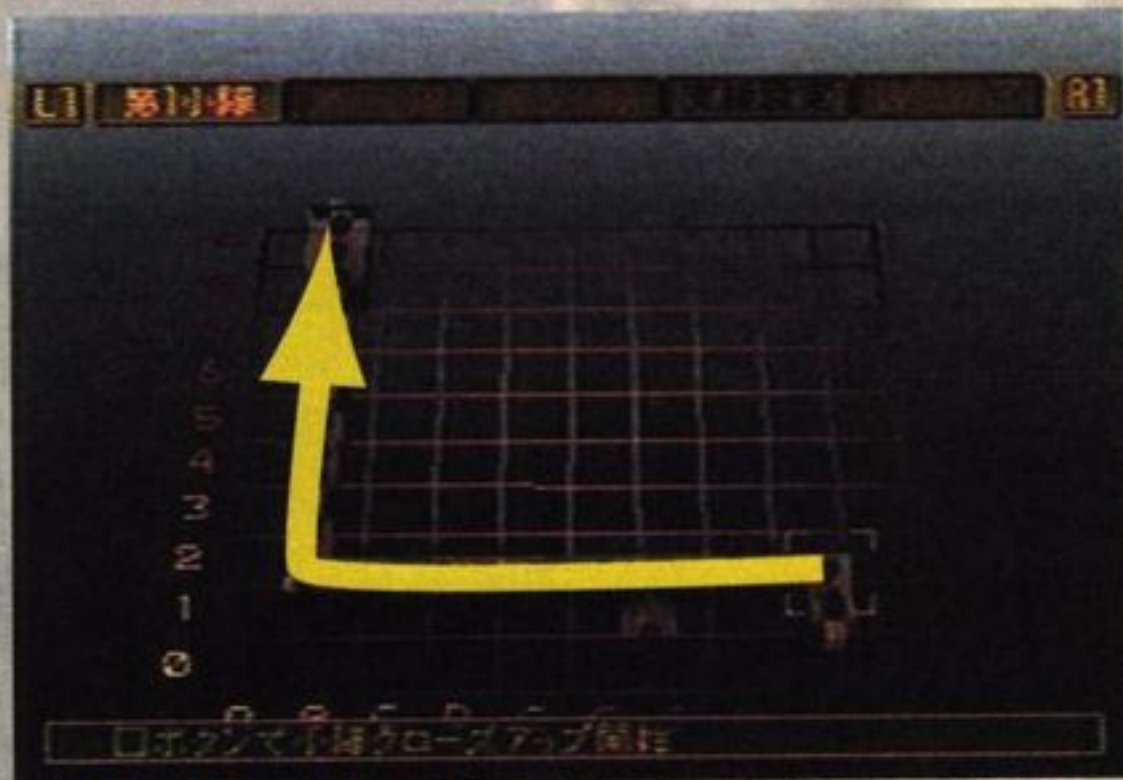
일방통행이다

적부대에 대하여
경계가 엄중하다. 이제 중심적인 구역으로 들어간다. 또 바로 수비부대와 전투를 가질 지도 모른다. 적의 배치 상황이나 편성은 전혀 판명되지 않는다. 상황을 보고 대응할 수밖에 없다.

작전에 대하여
진로의 최종지점인 목표 앞에 무엇이 있는지 모른다. 한 구역 한 구역 조심조심하면서 나아가라. 모든 전투를 끝내면 각소대는 목표지점에 집합하라.

지형에 대하여
연결통로가 크게 우측으로 꺾여 중심에 다소 큰 구역이 있다.

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)	WAP-01×3	제3소대(第3小隊)	WAP-01×3
제2소대(第2小隊)	WAP-01×3	제4소대(第4小隊)	WAP-01×3
		제5소대(第5小隊)	WAP-01×3

MISSION31
지오 플랜트(GEOPLANT)

전투 전

목표지점에 도착했다. 여기는? 컨테이너 같은 것에 들어있는 건 무기창고인가 아니면 뭐가?

볼헬트: 여러 가지를 조사해 보면 뭔가 발견될 지 몰라.

베니자드: 중위, 적의 반응이! 시케이다입니다.

맥코이: 검은 녀석들인가!

베니자드: 아닙니다. 사막에서 싸웠던 기종 같습니다.

볼헬트: 하지만 녀석들이 이 안에 있는 게 틀림없어.

맥코이: 그렇다면, 신세미아도!

볼헬트: 가능성은 있지.

맥코이: 좋아. 이곳을 처리하고 앞으로 진격하자.

볼헬트의 추측대로 이곳은 지하인공호(地下人工湖) 계획의 수로망을 따라 전차나 군용트레일러의 주행을 할 수 있는 전용도로가 합쳐져 있었다. 이 배경은 USN이나 OCU의 출현에 존재가 희미해진 EC가 제외국(諸外國)의 확보를 향한 것이었다. 그 재건계획으로 지하인공호 계획을 세운 EC는 각국에서의 원조로 아프리카의 전진기지를 만든 것이다. EC는 예전부터 긴밀한 관계의 북아프리카를 움직여서 OAC를 만들어 아프리카주도의 계획을 세우고 테러에 대한 부대를 파견할 좋은 구실을 만들었다. 그리고 젤만이 등장하게 된다. 젤만이 선택된 것은 아프리카에 흘어진 용병모집 때문이었다. 처음에는 EC의 생각대로 지하도로 경유의 지원으로 관계국의 지배는 넓어졌지만 WAW등장이 문제가 된 것이다. 젤만은 급히 우리 WAW의 유용성을 파악하고 EC와 슈넷케사의 돈으로 지원을 숨기기 위해 이 지하 비밀공장을 세워 대량생산한 WAW를 뒤로 팔 것을 생각한다. 그리고 그것이 아프리카산(アフリカ産)의 암병기시장의 구상으로 발전시킨다. 모든 것을 잃은 특별부대는 임무의 성공을 알지 못하고 EC의 1회용 부하로 목숨을 잃어 가게 된다. WAW매매로 거금의 자금을 얻은 젤만사장은 자신의 세력아래로 매매를 확장하기 시작했다. EC의 시케이다에 개량을 한 시케이다는 본래의 기체보다 월등한 성능을 지니게 됐다. 그리고 레키항의 창고에서 발견된 자후토라에서 유출된 구러시아제 원잠공모함은 지하인공호의 수로를 이용해 세계각국의 분쟁지로 가서 가득 실은 상품을 팔려는 계획이었다. 원잠공모함을 타고 끌려 온 러시아의 기술자들과 큰 화물들은 모두 젤만의 계획에 희생된 사람들이었다. 이번 미션에서는 파피를 죽인 신세미아단과 결전을 치루게 된다. 우선 병력을 한 곳으로 집중하면 탑은 접근하지 않고 리프와 버즈만이 접근할 것이다. 이때 이 둘을 처리하고 나서 탑을 처리하자. (필자가 플레이한 바로는 적의 부대가 4부대로 나오지만 제1소대는 존재하지 않은 채로 2, 3, 4소대만 존재했었다.)

전투 전

젤만: 너희들은 처음 만나는 것 같지 않고, 아니 미안하지만 쭉 지켜보고 있었다.

맥코이: 드디어 이곳에서 EC의 WAW를 복사했던 두목님의 등장이군.

젤만: 표현은 나쁘지만 뭐, 그런 셈이지. 우리들의 '상품'이 보다 안전하고 성능도 좋아.

맥코이: 우리들에게는 그런 일은 어떻더라도 괜찮지만 그 뒤에서 죽은 사람들이 불쌍하구나.

젤만: 그 '죽은 사람' 자네에게는 미안하지만 더 이상 방해하는 건 용납하지 않아. 신세미아제군! 그들을 끝장내라. 그럼 이만 실례, 하하하.

리프: 으아아아아아아아! 받아라아아아아!!!

버즈: 음, 좋은 기분이네요.

탑: 아하하하하하!!! 자, 끝내주지!!!

브루스: 저 녀석들이 우리를, 죽여버리겠어...

맥코이: 그럼 최후의 파티다. 성대히 치르자!

볼헬트: 맥코이...난 저 녀석들에게 물어 볼게 있어.

맥코이: 그래...방심하지마.

볼헬트: 내 얼굴이 보이나? 나를 기억하겠나?

버즈: 음~~~누구였지...? 최근 기억력이 안 좋아져서...

볼헬트: 생각해 봐라 '스테빈스(ステビンス)' 넌 나를 만났던 적이 있다. 4년...아니 5년 전에.

탑: 아하...스테빈스! 넌 지금에도 5년전이 어땠는지 말할 수 있겠어?

버즈: 오 그래! 5년전에 훔친 입자소자(粒子素子)의 유니트! 줬지 젤만씨에게.

탑: '님'을 붙여! 님을! 하하! 훔친게 아니고 슈넷케의 쓰레기장에서 주운 것 뿐이야.

버즈: 중요한 일이었기 때문에!! 생각났어. 그 연구소에 있었어...

볼헬트: 그래.. 북아프리카 선진기술연구소(先進技術硏究所). 난 그곳에 있었다. 그리고 아버지도.

버즈: 맞아 맞아. 있었어. 그 랜돌트(ランドルト)교수하고 같이!

브루스: 뭐라고!

맥코이: !!볼헬트? ...정말?

볼헬트: 그래. 난 미하엘...미하엘·랜돌트(ミハエル・ランドルト)...5년전까지는. 지금 그건 아무 의미도 없다. 아버지는 죽고 역사속에서 사라진 난... 말해! 넌 그때에도 '고용된' 사람이었어! 그걸 의뢰한 건 누구냐!

버즈: 크큿, 원래는 알려주지 않지만...존경하는 교수의 자식의 부탁이니 알려주지. 뭐라 그랬지...하이에나(ハイエナ), 아니, 하이나마(ハイナマ)...

탑: 아하하하, 바보! 하이네만(ハイネマン)이야! 하·이·네·만!

볼헬트: 역시...그렇군. 그럴 거라고 생각했어.

리프: 으으으...그그그그마마마마마만해!

맥코이: 기다려. 네 상대는 나다! 너에게는 갚아 줄게 있다.

리킹: 녹색과 검은 녀석은 저희들에게 맡겨주십시오! 중위는 파피의 복수를!

맥코이: 미안하다. 리킹! 봐라 파피! 이건 너를 위한 시간이다!

리킹: 너희들의 상대는 우리들이다! 중위를 방해해서는 안되지! 죽어라!

탑: 그래? 그렇다면 죽여주지! 아하하하하...!

전투 후

브루스: 해냈어. 맥코이!

맥코이: 그래. 남은 건 그 얼빠진 자식 뿐이야! 모든 결말을 내자! 기다려라.

산굴: 독립공격중대...살아 있는가... 응답하라. 반복한다.

맥코이: 여기는 맥코이. 지상이 가까워서 통신이 되는 것 같다. 여기는 맥코이.

볼헬트가 슈네케에서???

적부대에 대하여

적의 배치상황이나 편성은 전혀 알려지지 않았다. 상황을 보고 대응하라. 최중 요구역이라고 생각해 본다면 강력한 방어전력이 있을 것이다.

작전에 대하여

이곳을 조사해서 목적을 밝혀낸다. 적이 있다면 곧 전멸시켜라.

지형에 대하여

경계태세라 한다면 다음 에리어는 적에게 있어서 중요한 구역일 것이다. 추정된 지형이 이 맵에 의한 것이다.

이제 지상으로

적(ENEMY)

제2소대(第2小隊)	SWC-prot1×1
제3소대(第3小隊)	SW-prot1×1
제4소대(第4小隊)	SW-prot1×1

산골: 무사한가!! 통신을 건 것은 여기에서 큰 일이 벌어지고 있어서다.

맥코이: 분명히 우리들이 쫓고 있는 놈일 것이다.

산: 놈!? 어쨌든 위급한 사태다. 현재 위치는.... 다소 여유가 없다. 적은 지상에서 조속히 손을 쓰고 있다.

맥코이: 잘 가고 있는 중이다.

산골: 계속해서 쫓아가라. 지상에 나오면 이 부근에서 바로 진을 쳐라. 장비의 교환도 가능하다. 가까이 있는 다른 보급부대가 그곳으로 향하고 있다. 신형장비를 가득 싣고.

맥코이: 그건... 설마!

산골: 그런가? 그곳으로 갔다. SAUS의 WAW중대는 순식간에 전멸했다!... WAW는 최신형이었다. 실전 경험이 없는 COM이 문제였긴 하지만. 달리 이 부근에 대응할 수 있는 부대는 없다. 특별한 사정으로 공군력의 사용도 불가능하다. 너희들이 저지하는 수밖에 없다. 지하에서 얻은 정보와 자료로부터 판명된 일도 있다. 뒤는 기지에서 설명하겠다. 이상이다.

MISSION32
팀가드(TMGAD)

이제 마지막 미션이다. 마지막으로 젤만과 젤만의 부하와 전투를 가지게 된다. 전투가 시작되면 우선 전진하지 않고 맥코이 소대가 있는 곳으로 모든 병력을 집중시켜서 적이 접근할 때까지 기다리며 접근하는 적에게 3개의 소대가 집중적으로 공격하자. 그렇지 않고 전진하다가는 패배의 쓴잔을 들 수밖에 없을 것이다. 모든 적의 WAW를 처치한 후 3소대가 모두 젤만에게 접근하여 공격을 가하자. 맥코이가 죽으면 미션 클리어가 불가능하니 맥코이부대의 에너지에 신경을 쓰자.

전투 전

브루스: 우아! 나타났다!! 저게 WAW... 인가?

젤만: 너희들도 상당한 실력이군. 하지만 그것도 이제 끝이다. 봐라!

레이저의 위력

볼헬트: 이 파괴력... 대출력입자포(大出力粒子砲)에 맞먹는 고성능의 제네레이터가 필요할 텐데.

맥코이: 화려한 놈이군! 꼭 물리쳐서 꽃집에라도 팔아치워야지!! 가자!

뉴마크: 너희들과 만나는 게 두 번, 아니 세 번째인가... 다시 볼 수 없게 될 것 같군. 축하할 일이야...

매그너슨: 뭐라고!

누마크: 너희들 따위는 언제라도 죽일 수 있었지만, 겔만님의 명령으로 그러지 않았다. 항상 뒤로 물러났었다. 음~ 너희들에게는 행운이었을 지도 모르지.

베니자드: 이 자식!

뉴마크: 하지만 그 행운도 끝이다. 너희들은 죽는다. 우리들의 손에 의해! 스핀간! 킬본 장난은 이제 끝이다! 너희들의 위력을 보여줘라!

킬만: OK!

스핀간: OK... 이제 미안하지만 진짜로 상대해 주겠다!

킬본: 죽어라...

적(ENEMY)

제1소대(第1小隊)	WAP-01×3
제2소대(第2小隊)	WAP-01×3
제3소대(第3小隊)	WAP-01×3
제4소대(第4小隊)	WAP-01×3
제5소대(第5小隊)	WAP-01×3

적부대에 대하여

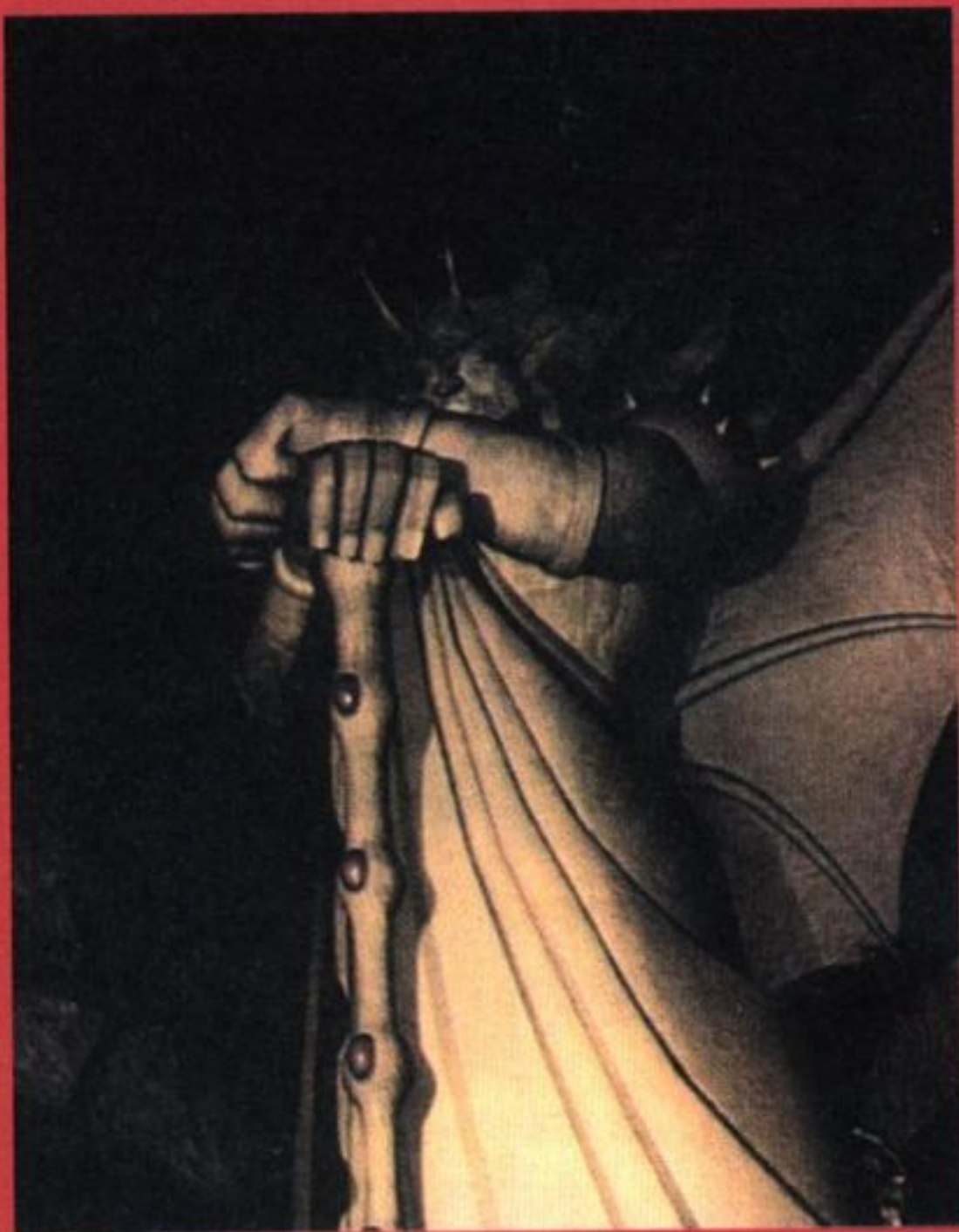
적은 초대형의 장각기동포(裝脚起動砲)와 그것을 지키는 시케이다 강화형의 소대이다. 빨리 기동포의 진격을 막아 주는 것이 임무이지만 한가지 조건이 있다.

작전에 대하여

이 작전의 목적은 적기동포의 저지이다. 파괴하는 것이 아닌 것에 주의하라. OCU군상부(軍上部)에서의 엄중한 명령이 있었다. 정지상태가 된 기체는 그대로 놔두라는 명령이다. 뒤는 OCU가 처리한다. 이 미션에서는 보급 여유가 없다. 후방지원대는 전력으로 탈출자의 회수를 맡는다.

지형에 대하여

적과 만나게 되는 것은 고대도시의 유적이 있는 지역이다. 이 유적의 보존은 생각하지 않아도 좋다. 전력을 다해 적을 저지하라.

젤만의 최후

샤이닝 포스 3 - 왕도의 거신

91년 메가드라이브로 나온 직후 폭발적인 인기를 끌며 메가드라이브의 대표적 시뮬RPG로 떠오른 샤이닝 포스! 그 최신작이 차세대기인 새턴으로 등장했다. 2편의 극단적인 평가이후 4년의 세월이 지난 지금 이 게임은 과연 게이머들에게 어떤 의미로 다가올까?

■제작사:세가

■장르:RPG

■발매일:97년 12월 11일

■발매가:4,800엔

그래픽	★★★
조작감	★★★
스토리	★★★★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

스토리

바르메키아대륙의 동부는 군사국가인 데스토니아 제국이, 서부에서는 제국에서 독립하려는 아스비니아 공화국이 존재한다. 이 두 세력은 공화국이 건국된 이래로 끊임없는 마찰이 계속되어 왔다. 물론 어떻게 보면 평화상태를 유지하는 듯했지만 그 이면에서는 제국에서 독립운동을 해 이룩된 공화국와 독립을 막아보려는 제국과의 대립은 계속되고 있었다. 이런 긴장상태에서 공화국의 영토에서 흉작으로 일어난 내란은 제국에게 침략의 빌미를 만들어 현 공화국 영토인 바란드를 제국이 무력으로 점령하는 일이 발생한다. 이로인해 그동안 사이가 나쁘던 제국과 공화국은 일시에 전쟁준비 상태에 돌입했다. 이 상태를 개선하고자 영세중립국인 사라반드의 총독이 그라비에서 평화회담을 중재하고 제국과 공화국은 각자의 심중을 숨긴채 평화회담을 위해 모이는데...

대륙에 존재하는 국가와 성지

•**아스비니아 공화국** : 건국된 지는 약 20여년 정도밖에 되지 않는 국가. 원래는 제국의 영토였으나 독립전쟁으로 영토를 획득했다. 공화국의 수치는 독립전쟁시 활약했던 유명한 장군으로 이전에는 제국군 장군이였던 신비오스의 아버지인 콘라드이다. 평등을 기본이념으로 삼고있지만 그 기본이념은 과거의 순수했던 그것과 좀 다르게 변해가고 있다. 총 8개의 국가로 구성되어있다.

•데스토니아제국: 데스토니아 제국은 바르메키아 대륙의 중앙에 있는 강력한 군사국가이다. 현 3개국중 가장 넓은 영토를 보유하고 있다.

사라판드: 정확히 영토가 정해져있지 않은 국가로 수도는 이동가능한 해상도시 사라판드이다. 대표자는 데스토니아에 적은 영토를 가진 소영주인 그라퍼총독이다. 아스비니아와 데스토니아의 적대관계를 이용하여 모미네트에게 건국을 허락받고 영세중립무역국으로 나타난 왕국이다. 각국과 무역을 하면서, 그들만이 보유한 기술이 유출되는 것을 막고있는 개방과 폐쇄가 공유하는 나라이다.

•**성지 엘페셈**: 불잠교의 성지로 알려져 있지만 대륙에서도 성지로서 추앙받고 있는 곳이다. 고대 유물이 많이 묻혀져 있으며 이로인해 불잠교가 생겼다. 미래를 예언하는 여러 유물들이 발견되고 있다.

메인 캐릭터

① 신비오스 : 공화국 소속으로 시나리오 1의 주인공이다. 공화국 유력영주의 자제로 샤이닝 포스1, 2의 주인공과 연결되어 있는 듯하다. 공화국의 대표국왕 베네트레임의 신임을 얻어 평화회담의 호위기사로서 따라와 운명의 변화를 겪는다. 국왕의 말에 의하면 아버지를 닮아 앞으로의 삶이 기대된다고 하는데... 정작 게임에서는 "......"로 일관하는 자세를 보여 게이머들에게 우유부단하게 보인다.

② 베네트레임 : 공화국의 대표국왕으로 원래에는 제국군의 장군으로 있다가 제국의 권력지향주의에 회의를 느껴 독립전쟁을 벌여 제국으로부터 독립 공화국을 세운 신화적인 인물이다. 스토리 초기 평화회담에서 제국측의 농간으로 공화국을 배신해 나라를 팔아 넘기려 했다는 오해를 받고, 이 오해를 해결하고자 신비오스군의 군사로서 여행에 가담한다.

③ 단타레스 : 신비오스의 오른팔이며 공화국 제일의 기사로 제국에까지 그 명성이 알려져 있다. 과거 전쟁시 제국의 정벌과 명승부를 펼친 일로도 유명하다. 원래 이동력이 높고 기사특유의 방어력이 높아 초반에는 상당히 강력한 캐릭터이다.

④ 마스큐린 : 엘프 마법사로 마법력에 있어서는 타 캐릭터와 비교를 불허한다. 어린시절부터 신비오스 일가와 함께 자란 관계로 신비오스와 매우 친하다. 엘프 특유의 활발함이 상당히 두드러 진다. 나중에 합류하는 쥬리앙에게 마음이 있는 듯하다. 공격위주의 마법에 강하다.

⑤ 그레이스 : 승려로 마스큐린과는 절친한 친구이다. 주로 회복계 마

법을 사용하며 그로인해 마스큐린과 마찬가지로 체력이 약하다. 낙천적인 성격인 마스큐린에 비해 상당히 철저한 면과 분석적이고 냉철한 면을 보인다.

⑥ **도미네트** : 제국의 황제. 가짜 베네트레임에게 납치당해 지금은 상태를 알 수 없다. 3형제를 두고 있지만 어느 누구에게도 마음을 주지 않는 모습을 보인다. 이 사람의 심중을 아는 사람은 아무도 없다고 전해진다.

⑦ **메디온** : 제국의 제 3왕자. 지금의 제국에 대해 강한 불만을 가지고 있으며 새로운 나라를 건설하고자 여기저기를 돌아다니고 있다. 우연히 신비오스일행과 만나 뜻이 비슷함을 알고 방향은 다르지만 목적은 비슷하게 행동한다. 2편째 시나리오의 주인공이다.

⑧ **쥬리앙** : 시나리오 3의 주인공. 우연히 마을에서 만나 동료가 되는 캐릭터로 휴돌이라는 자에게 적대감을 품고있다. 아버지가 그에게 살해 되었다고 한다. 검사로서 상당한 능력을 가지고 있지만 휴돌과의 충돌로 절벽에 떨어져 행방불명되고 만다. 생사는 끝까지 확인하지 못했다.

⑨ **파산다** : 불잠의 최고 승려로 이 시나리오에 나오는 두 여성의 어머니이다. 하지만 자식에 대한 모성애는 전혀 느낄 수 없고 모두 그녀의 목적에 대한 희생양으로 생각할 뿐이다. 마지막 보스를 제외하고는 최대의 적으로 계속 신비오스 군과 관계한다. 이번에 일어난 모든 일의 배후 조종인물이다.

시스템

① 필드메뉴

■돌보기: 조사한다.
■마법: 마법을 사용한다.
회복마법, 리턴마법 사용가능
■아이템: 아이템을 사용·교환·버린다. 액세서리와 무기를 장비·사용·해제가 가능하다.
■단체: 파티의 상태등을 본다.

② 전투메뉴

전투중 필드 외의 장소를 선택하면 세이브와 여러가지 행동이 가능하다.
■공격: 적을 공격한다.
간간히 필살기도 나온다.
■마법: 마법을 사용한다.
■아이템: 아이템을 사용·교환·버린다. 액세서리와 무기를 장비·사용·해제가 가능하다.
■대기: 방어상태로 대기한다.

게임의 특징

클래스 체인지

지금까지 샤이닝 포스의 가장 큰 특징이라 할 수 있는 클래스 체인지가 건재하다. 물론 이번 클래스 체인지는 2편에서 클래스 체인지의 문제점(가장 큰 문제는 레벨 15에서 변경할 수 밖에 없는 점)을 몇가지 보완하고 1편에서와 마찬가지로 레벨 10에서 클래스를 변경할 수 있도록 하는 점을 잘 살려 놓았다. 또한 전직은 단 한번밖에 할 수 없다. 더욱이 체인지 후 HP 등 여러 수치들이 갑자기 올라가기 때문에 클래스 체인지에 대해 막연한 불안감을 가지고 있는 게이머들에게는 희소식일 것이다. 그리고 클래스 체인지는 교회에서 할 수 있다.

필살기 시스템

전에 없던 새로운 시스템으로 특정 콤보를 입력해 필살기가 나가는 것이 아니라 랜덤으로 어떤 상태가 되었을 때 나간다. 물론 필살기는 각 캐릭터가 지닌 필살기중 캐릭터가 가지고 있는 무기에 따라 나가므로 무기의 선택도 중요하다. 일반적인 공격에 비해 1.5~2배이상 강력한 공격을 가할 수 있다. 필살기는 한 캐릭터와 무기당 5개까지 지닐 수 있으며 게임 전반에 걸쳐 약 140여개의 필살기가 존재한다.

EX데미지와 무기별 상성 존재

이것도 새로 추가된 시스템 중 하나로 각각의 무기가 지닌 특징을 최대한 살리는 대신 특정 무기에 약한 면을 보이는 것을 말한다. 즉 스워드 계 무기가 엑스(도끼)계 무기에 EX데미지를 주는 대신 창에게 EX데미지를 받고, 엑스계 무기가 스피어(창)계 무기에게 EX데미지를 주는 대신 스워드계 무기에게 EX데미지를 받는 것이 그것이다(이는 공격시 적 캐릭터 머리에 뜨는 기호로 알 수 있으며, EX데미지를 줄 수 있을 때 필살기 발동이 잦아진다). 이로 인해 단순히 적만을 공격하는 것이 불가능한 면이 많아져 기존 롤플레잉에서 느낄 수 없는 새로움을 느낄 수 있을 것이다(자세한 것은 1월호 참조).

캐릭터간의 관계

각각의 캐릭터 사이에 관계라는 것이 있다. 이는 다르게 말하면 친밀도와 연결되는데, 그로 인해 각 캐릭터의 반응도 가지각색으로 일어난다. 물론 능력 이상의 반응을 나타내는 것은 기본이다. 친밀도의 증가는 보통-우정관계-신용관계-이신전심-러브러브(!)

전직리스트

일단 전직은 레벨10에서 단 한번만이 가능하며 그 이후 전직은 없다. 또한 중간에 들어오는 동료들 중에는 특이한 직업이 많다. 물론 전직은 이미 필요없는 상태로 들어오지만 말이다. 전직은 교회에서 할 수 있다.

전직 전	전직 후
검사	용자
기사	파라딘
전사	워리어
승려	사제
마술사	위저드
아쳐	스나이퍼
몽크	마스터몽크
새인간	파드라
레인저	보우나이트
펜킹	후레아펜킹

전직과 상관없는 직업

스팀나이트, 웰프바론, 닌자, 검명인, 기사, 광전사, 성전사, 상위마법사, 소환사 등이 있다.

마법리스트

경험치에 따라, 그리고 무기와 액세서리에 따라 사용할 수 있는 마법이 달라진다. 물론 기본적으로 마법을 사용 못하는 캐릭터에게는 해당되지 않지만 마법을 한개라도 사용할 수 있는 캐릭터에게는 좋은 마법의 유무가 상당히 중요한 문제이다.

이 름	설 명	LV 1	LV 2	LV 3	LV 4
프레이즈	화염의 힘으로 대미지를 준다.	MP 2	MP 5	MP 8	MP 8
후 리 즈	얼음의 힘으로 대미지를 준다.	MP 3	MP 7	MP 10	MP 10
스 파 크	번개의 힘으로 대미지를 준다.	MP 8	MP 15	MP 20	MP 20
헬브레스트	바람의 힘으로 대미지를 준다.	MP 2	MP 4	MP 7	MP 7
소울 스틸	어둠의 힘으로 죽음의 대미지를 준다.	MP 8	MP 13		
인 페르노	빛의 힘으로 대미지를 준다.	MP 30	MP 30		
서포트	아군의 방어력을 올린다.	MP 5	MP 9		
슬로우	적의 방어력을 내린다.	MP 5	MP 9		
에르우스펠	아군의 항마법성을 올린다.	MP 5	MP 9		
레지스트	아군의 상방어력을 올린다.	MP 5	MP 9		
어택	아군의 공격력을 올린다.	MP 7	MP 12		
안티스펠	적이 마법을 사용하지 못하게 한다.	MP 5			
컨퓨즈	명중률을 떨어뜨린다. LV2는 착란상태	MP 6	MP 11		
슬 립	적을 잠들게 한다.	MP 6			
참	적을 현다.	MP 7			
스플렛슈	적 마법효과를 사라지게 한다.	MP 5			
힐	아군 1명의 HP를 회복시킨다.	MP 3	MP 5	MP 10	MP 20
오라	아군 다수의 HP를 회복시킨다.	MP 7	MP 11	MP 15	MP 18
리플레인	아군의 HP를 4턴 회복시킨다.	MP 6	MP 12		
안티도우테	독, 감염상태에서 회복시킨다.	MP 3	MP 6		
리턴	전투에서 탈출, 교회로 탈출할 때 사용	MP 8			

의 총 5단계의 친밀도가 존재한다. 위로 올라가면 올라갈수록 그 능력 발휘가 용이해지고 그 폭도 커진다.

친밀도를 올리기 위해서는 각 캐릭터간의 유기적인 행동이 필요하다. 예를들어 신비오스를 공격하는 적을 단타레스가 없앤다든지, 신비오스가 공격하고 있는 적을 그레이스가 같이 공격한다든지, 단타레스를 아이린이 치료해주는 등의 행동을 하면 친밀도는 점차 올라간다.

시나리오 공략

제1부
해상도시 사라판드의 악몽

진행 공화국 집합소-사라판드 동구-사라판드 중구-사라판드 서구(이벤트 1)-사라판드 중구(전투 1)-사라판드 동구(이벤트 2)-항구(전투 2)-헤이무도 동굴(전투 3)-발사모(이벤트 3)-계곡에서(전투 4)-계곡을 벗어나(전투 5)-에필로그

■공화국 집합소

티라니 : 듣고 있어? 단타레스.

블라이바블 : 거칠군, 티라니. 제국과의 회담이 진전이 없다고 남한테 화풀이하는 건 꼴불견이야.

예큐얼 : 아니, 티라니만을 탓할 수 없어. 그들에게는 전혀 그런 의사가 없으니까. 담당자인 티라니가 즐거울리 없지.

블라이바블 : 그러나 제국이 바렌드에 침공한 것도 따지고 보면 바렌드의 내란이 원인이다. 영주인 네가 먼저 반성해야 되지 않을까?

티라니 : 알고 있어, 블라이바블… 제국군에 성지수호의 대의명분을 주어 침공을 허용한 책임은··느끼고 있어.

단타레스 : 그러나 성지 엘베셈으로의 현관문인 바렌드는 군사상 중요한 거점이기도 합니다. 내란이 없었더라도 언젠가 제국은··

예큐얼 : 말 그대로야, 단타레스. 거기를 누가 통치하던 간에 예고를 휘두르는 어리석은 민중이 있는 한 제국의 침공은 막지 못했을 거야.

블라이바블 : 제국에서 갈라져서 역사가 짧은 우리 공화국에는, 공화의 의미를 이해하지 않는자들이 너무 많아. 그 점을 제국이 물고 늘어진거야.

티라니 : 우리들이 이렇게 고생하고 있는데·· 그것을 깔보는 놈들이 존재하는 것도 정말·참기 힘들어.

예큐얼 : 깔보는 놈들이라니··?

티라니 : 예그래 블라이바블·잊었어? 바리엔트장군이 언급했던 놈들이야

블라이바블 : 잊지는·않았어. 그러나·· 여기서 그것을 언급하지 않아도··

베네트레임 : 그 이야기 나에게도 들려줘. 어떤가·신비오스·· 아버지 콤라드의 대리역은 나타났습니까? 후후후. 그 모습으로 봐서는 아직인 것같군.

티라니 : 콤라드님·건강상의 이유라지만 이런 중요한 회의에 출석하지 못하다니 안타깝군. 이런 때일수록 그가 있으면 하는데.

베네트레임 : 신비오스를 선택한 것에 대해 불복하나? 바리엔트장군 쪽이 나았다·이렇게 말하고 싶은가? 티라니.

블라이바블 : 바리엔트가 회의에 나가고 싶어해서 그것을 염려하는 거지, 티라니? 그러나 그는 회의에는 참석하지 못해··

베네트레임 : 바리엔트는 다혈질이야. 좋은 사람이지만 흥분하면 못말려. 교섭역에는 적합하지 않는 성격의 소유자야.

티라니 : (작게)으음··

베네트레임 : 하물며 단타레스를 원했던 것은 너야. 단타레스는 무용이 남못지 않고 충성심도 강하니 주인의 동행이라는 명목으로는 오지 않겠지?

단타레스 : 신비오스님은 아직 젊으셔서 확실히 경험이 필요하겠지만·분명히 장래에 공화국을 받쳐줄 것입니다.

신비오스 : ···

베네트레임 : 재미있는 이야기를 하고 있었구나. 블라이바블?

블라이바블 : 음·아아 내석들 일이군. 대단한 이야기는··아닌데 말이야.

티라니 : 대기중의 병사들의 주류지 발사모의 마을에 이상한 자들이 있다고 들었어.

베네트레임 : 흠, 이상한 자들아··

예큐얼 : 그들이란·바리엔트가 말하던 가면의 이교도승려의 일이었습니까··

신비오스 : ·····

단타레스 : 평화회담의 개최전부터 발사모에 투숙하여 평화기원을 하는 수수께끼의 이교도승려들이 있다고 바리엔트장군이 말씀하셨습니다.

베네트레임 : 가면의·이교도승려··

단타레스 : 이 대륙에 엘베셈신이 있으면서도 왜 이교도들이 나타나는거지?

예큐얼 : 민중에게는 이상의 생활이란, 당연히 주어져야 할 권리인거야. 얻을 수 없는 것은 정치나 종교가 나쁜탓이야.

티라니 : 멋대로 떠벌리고 다니는 것 같아. 국가재편과 절대질서를 실현시키겠단다. 우리들이 눈앞의 평화도 실현시키지 못하고 있는데··

단타레스 : 상당히 신경 쓰고 계시는군요. 그들에 대해 뭔가 짐작하는 것이 있습니까?

베네트레임 : 그 이교도들·진심일까. 평화의 기원이 목적이라 말하고 있지만 만약·그들의 목적이··

신비오스 : .

티라니 : 천년왕국사상인가의 유포가 목적이겠지? 바렌드에서는 질리도록 듣는 세기말 사상이지. 신의 강림에 의해 평등한 나라가 만들어진다나.

블라이바블 : 베네트리임은 극단적인 비관론자이니까. 뭐 이상한 자들이란 것에는 부족함이 없어, 일일이 신경을 쓰다가는 몸이 성하지 못할거야.

베네트레임 : 만약··그 가면의 이교도승려들이 우리들이 들은 자들을 말한다면 도저히 낙관적으로는 될 수 없어··

티라니 : 그 이야기는 다음 기회에 하기로 하지. 우리들은 제국과의 평화를 실현하기 위해 사라반드까지 왔으니까.

예큐얼 : 자·· 오늘 제국과의 평화회의인데·아직 시간이 있을 때 작전을··

블라이바블 : 뭐야?

마스큐린:말씀 나누시는 중·황공하오나·· 사라반드의 사자가 도착했습니다.

블라이바블 : 회의까지는 아직 시간이 멀었는데··

베네트레임 : 좋아 모시어라.

사신비오스 : 오늘의 평화회담에·모시러 왔습니다.

블라이바블 : 예정보다 상당히 빠른 것 같은데?

사신비오스 : 우리주인 그라비가 말씀하시기를··· 제국과 공화국의 양수회담을 초청해놓고 평화가 진전이 없는 것에 대해 대단히 죄송할 따름이며, 따라서 정식의 본회의에 앞서 사전 논의를 위해 양 원수를 초대하고 싶습니다.

블라이바블 : 상당히 급한 이야기군··

티라니 : 정식 회의라 하지않는 것은 ··· 구실을 삼아 사람들을 줄이게 한거지?

베네트레임 : 회의에 많은 사람들이 참석하면 많은 속셈으로 혼탁해 진다. 둘이서 직접 해결하라는 것이군. 좋아·가자.

블라이바블 : 수행원없이 갈건가?

베네트레임 : 예큐얼과 동행하도록 하지.

티라니 : 당사자인 나는 안되는가!

베네트레임 : 속셈이 있으면·회의가 진전이 없어진다. 그라비님의 심기를 고려하면, 티라니는·· 참석하지 않는 것이 좋아. 신비오스한테도 일을 부탁하고 싶어. 너는 우리들과 달리 얼굴이 알려져 있지 않다. 사라반드의 근처까지 말을 걸면서 걸어가 우리들로는 입수할 수 없는 정보를 수집해 주시오.

신비오스 : ···

베네트레임 : 오늘 나와 도미네트 황제가 만나 그것으로 원만하게 해결될 정도로 간단하지는 않아. ··사회란 복잡한 것이야. 그리고 너는 아버지를 닮아서 성실해. 주변눈치만 보다가는 숨이 막힐거야····사회의 복잡성도 보고오는 것이 좋아.

단타레스한테도 일러둘 것이 있다. 제국의 기사 캠벨이라 했자·제국의 제3왕자 메디온님의 수행원으로써 이 사라반드에 와 있는 것 같은데.

단타레스 : 캠벨이라면··혹시 그 용맹한 기사··

베네트레임 : 한때·· 국경에서의 실랑이 도중 나와 훌륭한 전투를 벌인 그 기사다. 마을 어딘가에서 만날 수 있을지도 모르겠다. 오래

궁 안에서 대화

회담시간이 당겨졌다고?

기다렸지요.

블라이바블 : 기다렸군…

티라니 : 우리들은 어떻게 하지?

블라이바블 : 기다릴 수밖에. 당신에게는 일이 주어졌잖아 신비오스…다녀오도록 하시오.

■ 사라판드 동구~사라판드 중구

사라판드 동구와 서구는 돌아다니기만 하면 되는 장소이다. 특별한 정보는 없고 아이템과 그 외의 시스템을 익히는데 시간을 투자하라!

마스큐린, 그레이스가 동료로…

■ 사라판드 서구(이벤트 1)

헤이우드와의 만남

메디온 왕자 일행의 등장

안에 들어가 제국의 병사와 이야기하면 이벤트가 발생한다.

제국군 : 멈춰라 공화국군!

마스큐린 : 일이 꼬이는군 그레이스…

제국군 : 뭐가 꼬였다는건가 공화국군?

그레이스 : 아무래도…와서 안될 곳에 와버린 것같습니다. 여기는…되돌아가는 것이 좋겠어요.

제국군 : 잠깐 기다려! 너희들은 간첩이자…간첩이 그리 쉽게 돌아갈 수 있으리라 생각하냐? 그냥 넘어간다 생각하면 큰 오산이다. 네 명 한꺼번에 걸레로 만들어줄까?

단타레스 : 우리들한테 싸움 걸건가…어이 그렇지…싸움을 걸고 있는거지?

제국군:제국의 지역에서 우리들과 싸워서…이길 수 있으리라 생각하냐 너희들…. 단타레스해보지 않은한 몰라…단 이왕 할바에는 각오를 단단히해줘야 겠어. 그래, 팔 한 둘 정도는… 그런다고 좀 해되주지 않겠냐!

단타레스 : 오오…당신은 제국의 캠벨경, 그리고…당신은 제3황자와… 메디온.메디온이다…

캠벨 : 그 쪽은 공화국의 단타레스경. 나 이상의 강자라는 평판을 갖는 사람이야.

제국군 : 캠벨경보다 강하다고…

제국군 : 엄청난 사람한테…

캠벨 : 억지로 말리지는 않겠네만 나같으면…안싸우겠어…너희들은 어떻게 할건가? 그런데 너희들은 꽤나 실례를 범한 것 같은데 과연 용서받을 수 있을까?

단타레스:덕분에 살았습니다.

캠벨 : 신경끄으시오…나는 제국의 병사들을 위해 그렇게 말한거니까…

신비오스 : …

메디온:아니 실례를 한 우리 제국군이야말로 여러분께 사과하지 않으면 안됩니다.

신비오스 : …

그레이스:이대로 서로 예의를 다할것과 시간이 아무리 많아도 모자랍니다.

캠벨 : 그 때에는 정말 혼났습니다. 다시는 단타레스경과 싸우지 않아도 되도록 이 평화가 성립하기를 기원합니다.

단타레스 : 그것은 내가 할 말이야. 캠벨경. 지금 살아있는 것이 신기할 정도로 정말로 치열하게 싸웠지.

캠벨 : 옆의 분이 혹시 신비오스님? 그 명장으로 명성이 높은 콤라드님의…

신비오스 : …

메디온 : 아버님은 지금도 제국의 영웅입니다. 그렇습니까, 당신이 아들안…

단타레스 : 그런데 우연 치고는 너무 잘들리는데, 모두의 상업구로의 나들이에서 이렇게 만나다니…

그란딕 : 우연은…우연이지만…실은 우리는 가면의 승려를…그레이스.가면의 승려라 하면…

이때 폭발음이 들리고…

신비오스 : …

메디온 : 그렇군 그 화약은 이것을 위해서…

그란딕 : 음 틀림없어…그러나…무엇을 위해서…

캠벨 : 그들의 목적은 모르겠지만 여기는 일단 숙소로 돌아가 피해의 상황을 알아봐야 겠지요.

메디온 : 신비오스경, 우리는 돌아가겠습니다…당신과는 마음이 통할 것 같은데 안타깝군요 다음에 천천히 이야기를 나눕시다.

신비오스 : …

단타레스 : 우리들도 서둘러 돌아갑시다.

■ 사라판드 중구(전투 1)

가면대 : 메디온들은 포기한 것같군?

가면대 : 화약의 점화가 제대 이루어져서 숙소로 돌아가준 것같군.

가면승들과의 전투

마스큐린 : 뭐야 서 수상한 가면승!?

가면대 : 메디온들이라 생각했던 공화국의 개들이였군?

단타레스 : 메디온경이 쫓고 있던 것은 이들이었던 것 같군요.

신비오스 : …

전투 : 전투는 단순하다. 전투중의 개개인의 특성을 확실히 파악해 두도록 한다. 그리 어렵지는 않을 것이다.

마스큐린:가면승이란건 말뿐인 살인집단인것 같군…

단타레스 : 이들은 이 소동과…아무래도 관계가 있는 것 같군요. 아무튼 숙소로 돌아갑시다.

■ 사라판드 동구(이벤트 2)

그레이스 : 대표국왕…페네트레임님

단타레스 : 페네트레임님 설마…그분은 도미네트황제!!!

도미네트 : 확실히 나는 도미네트다…너희들은 캠벨과 싸웠단…단타레스인가 하는 기사였지? 그럼 너희들 옆의 애송이는 콤라드의 아들…인가?

베네트레임은 어쩔인 것인가?

단타레스 : 이것은 어떻게 된 일입니까? 대답해 주십시오 페네트레임님!

베네트레임 : 후후…

도미네트 : 몰랐다. 나를 미끼로 버렌드의 반환을 꾀하는 계책을 아무도 몰랐다고…연극을…

신비오스 : …

베네트레임 : 황제를 해방해도 마찬가지다…이미…주사위는 던져졌어!

단타레스 : 기다려주십시오 페네트레임님! 부디 도미네이트님을 풀어주십시오. 이 단타레스의 창에 맹세코 황제의 유괴는…묵과 할 수 없습니다.

베네트레임 : 음 이대로 황제를 납치하면 이 페네트레임을 쓰러뜨리겠다고? 재미있군 공화국의 기사중의 기사 단타레스한테 찔리는 건가? 해봐라. 멋지게 찔러보아라! 뭘하는가 빨리 해봐?

뭐야 안할 건가…그렇다면 먼저 가겠다!

그들은 사라져 버리고…

도미네트 : 역시 그런 일이었군…그러나…재미있는 연극이었어. 실망하고 있을때가 아니야. 페네트레임님은 숙소에 있어요…다시 한번 설득해 봅시다!

그레이스 : 그리고 이상하다고 생각하지 않습니까 페네트레임님이 왜 가면승과?

그 진상을 확인해야 한다고 생각합니다.

궁안

티라니 : 늦었군 신비오스. 뭐가 포격사건의 와중이어서 휘말리지 않았나 걱정하고 있었어. 왜그래 신비오스 혈색이 안좋다…?

베네트레임 : 무슨 일인가 신비오스?

마스큐린 : 도미네이트황제는 어디있지…

에큐일 : 도미네이트황제라고…

블라이바블 : 무슨 짓을 저질렀어 대답해 베네트레임!

베네트레임 : 무슨 일이야…블라이바블?

블라이바블 : 사라판드를…공격했을 뿐만 아니라 도미네이트황제를 어떻게했지…

총독부에서는 대소동이 되고 있어!

에큐일 : 마스큐린도 말했지만 도미네이트황제가 어떻게 됩습니까? 베네트레임님이

도미네이트황제를 유괴해 숙소로 데리고 간 현장을!

베네트레임 : 그것은··언제적 일인가?

그레이스 : 방금전의 일입니다··

블라이바블 : 그것 봐라 베네트레임··공화국에도 증인이 있어 그래도 시침이 뗄건가?

티라니 : 베네트레임은 여기에 있어 오래전에 돌아와 개쌍어 황제가 안왔다고 했지.

단타레스 : 그러나 우리들은 보았습니다··그것은 확실히 베네트레인님··

베네트레임 : 보았는가··확실히··나였는가?

티라니 : 그래 다른 증인도 있었지? 에큐얼이야.

에큐얼 : 나는 베네트레임님과 같이 있었다. 잠시도 떠난적이 없었다. 베네트레임님의 말씀은 사실이다·회의장에 도미네이트는 안왔다. 물론··황제유괴같은 일은 하지 않았다.

블라이바블 : 에큐얼은 과묵한 남자이지만 거짓말은 안하는 신용할 수 있는 장군이다. 그렇다면··어떻게 된 일이지?

티라니 : 산비오스는 보았겠지 베네트레임과 에큐얼의 두명이 황제를 유괴해 가는 장면을!

산비오스 : ···

단타레스 : 에큐얼님은 없었습니다. 그··대신에··가면승들과 같이 총독부속에서··

그레이스 : 실은 마을의 습격소동 때에 가면승의 집단과 만났습니다.

마스큐린 : 그 때 그들의 습격을 받았습니다. 물론 가볍게 처치했습니다만 승려치고는 상당히 용부자들이었습니다.

티라니 : 그것은··설마··

단타레스 : 그 때는··연결이 안되지만 팔사모의 가면의 의교도승려들이라 생각합니다.

베네트레임 : 그렇군··

블라이바블 : 뭔가 알고 있는 것인가 베네트레임 그러고 보니까 처음부터 가면승들의 일을 신경쓰고 있었어··어떻게 된 일이야?

베네트레임이 동료로.. 전투면 패고

베네트레임 : 추측의 범위를 못벗어나 그러나··범인은 이 사건의 흑을 나나 공화국에 뒤집어 씌울 작정인 것은 확실하다.

단타레스 : 오해를 풀려고 하고있는 사이에도··제국군이 쫓아올지도 모릅니다.

베네트레임 : 중립국 사리반드에서 사건을 일으키면 사리반드의 강력부대도 적이 되겠지?

에큐얼 : 사리반드에 있으면 주변이 적··밖에 나오면 제국령이라서 주변이 적··어차피 싸운다면 정식으로 도발이라야 할거야.

블라이바블 : 모두가 도망가는 사이에 내가 지금의 이야기를 그라비총독한테 전해보지.

티라니 : 너는 그라비와 친하니까 사정하면 도와주겠지.

베네트레임 : 사리반드와의 교역은 우리나라의 생명선이다. 그라비경과의 교섭도 하지 않으면 안돼. 블라이바블··맡겨도 괜찮겠지?

티라니 : 바렌드에 열린 화평교두보는 이번에는 포기하기로 하고··우리들의 퇴진도 용이하지는 않겠지?

베네트레임 : 제국군이 일치단결하면 곤란해. 몇 개로 분단하므로써 활로도 있다.

에큐얼 : 우리군이 미끼가 되면 되겠지요. 우리군이 제국군을 끌어모으고 있을 동안에 산비오스군과 사리반드를 빠져나가 아스피니아공화국으로 돌아가십시오.

단타레스 : 에큐얼장군 그렇게 하면··

티라니 : 단타레스 말이 옳아, 에큐얼. 그렇게 하면 당신이 개죽음을 당해.

에큐얼 : 그러나 지금 이대로라면 전원··

티라니 : 그러니까 침공한 제국군이 나쁜거야. 에큐얼이 같이 싸워준다면 데스토니아한테도 뭔가 보여줄 수 있어!

베네트레임 : 티라니··에큐얼··

티라니 : 이런일도 있을까 싶어서 실은··배를 준비해 두었지. 그것으로 물가를 건너 크게 소란이나 피워볼까!

베네트레임 : 소중한 생명이야 조심해.

블라이바블 : 베네트레임 뭐하는가··너는 협약가 걸린 장본인이 아닌가, 서둘러··빠져나가지 않으면 안되잖아. 금방 에큐얼들이 움직일거야. 장군들의 각오를 헛되게 할건가!

베네트레임 : 가자··

그러나 도망가는 것은 아니야··이 진상을 밝혀 혐의를 벗기 위해서다. 너를 데리고 온 목적은 이런 것이 아니었지만··갑작스러운 중임무지만 부탁한다

산비오스 : ···

블레이바블 : 뒷일을··내가 맡지. 베네트레임을 부탁한다.

■ 항구(전투 2)

병사 : 우우··베네트레임··

단타레스 : 위험하게도 사리반드의 진교수비대와 싸울 뻔했지만··우리보다 먼저 싸운 놈들이란··

베네트레임 : 그건 그래도 이건 심하다.

데이우드 : 아니_베네트레임··?

그렇다면 저쪽은··저 베네트레임은 누구야?

これ以上 死者を出したくなければ
行く手を阻むのは あきらめるのだ
大人しく見送るのが 身のためだぞ。

궁지에 몰린 수비대

가면승 : 이 이상 사체를 만들고 싶지 않으면 갈길을 막는 것은 포기해라. 얌전히 보내는게 신상에 좋아.

병사 : 그렇게는 안돼. 사리반드의 사건은 우리 사리반드병이 해결한다. 그 때문에 목숨을 잃는한이 있어도··

가면승 : 후후후··알겠습니다. 베네트레임님께 대항하는 어리석음을 죽음으로써 깨달으십시오.

도미네트 : 아직··살육을 할것인가?

가면승 : 살육왕 도미네이트황제도··자비심이 있었다니 의외군요. 도미네이트황제의 자비에 감사해라. 고통없이 장사지내주자··

가롯슈 : 저자식··으으으···도망가 형··도망가!

병사 : 사 살아있었느나 가롯슈!

가롯슈 : 아무래도··기절했던 것같아. 나는 괜찮아··그러니까 형 그놈으로부터 도망가!

가면승 : 후후후 안됐지만 너무 늦었어.

병사들 : 우와!

가롯슈 : 앙 허 형··

베네트레임 : 어떻게 그런 잔인한··가짜베네트레임·공화국군은 확실히 정보로는··사리반드를 빠져나왔겠지.

가면승 : 공화국의 주력부대는 근처평야에 산개해 현재 제국군과 교전을 전개중이라고.

가짜 베네트레임 : 그러나, 베네트레임은 있다··공화국의 주력을 미끼로 쓰다니 베네트레임 이놈··제법이군.

데이우드 : 어쩐지 수수께끼가 풀리기 시작했어··먼저 가는 베네트레임이 수상하다··대표국왕치고는 공화국병도 없고 수행원들의 태도도 이상하고··가짜 베네트레임:우리가 행상의 증인으로써 살려둔 수비병도 계략을 눈치채면 이제는 쓸모가 없다. 공화국군과 같이 입을 봉하지 않으면 안된다.

가면승 : 부디 도미네이트와 서둘러 가십시오. 저는 이 처리가 끝나는데로 따라가겠습니다.

베네트레임 : 녀석들 이 계략에 눈치챈 수비병과··우리들을 동시에 처리할 계획이야. 수비병은 나의 신변을 보증하기 위한 중요한 증인이다. 무슨 수를 써서라도 보호하지 않으면 안된다.

수비대를 구해라

단타레스 : 베네트레임님의 신상에 무슨 일이 생기면··미끼가 된 장군들을 볼 면목이 없습니다. 부디 전투는 우리한테 맡겨 주십시오.

베네트레임 : 그렇군 그렇다면 나는 군사로써 너희들의 힘이 되어주지.

전투 : 이곳에서 나오는 게스트 캐릭터인 데이우드와 가롯슈를 반드시 살리도록 한다. 데이우드는 동료로 가롯슈는 이 이야기의 진상을 알리는데 필요하다. 가짜 베네트레임 가베네트레인 그리고 공화국군의 제군들 나는 도미네이트황제와 같이 먼저 실례하겠다. 또 만날 기회를 기대하겠어

도미네토 : 그렇군··그렇구나··이 연극에는 그런 계략이··이 도미네이트도 베네트레임도··크크크 꼭두각시에 불과하군··

■ 도시 밖에서(전투 3)

마스큐린 : 제국군이 기다리고 있으리라 생각했는데 기분 나쁠 정도로 조용하네요··· 그레이스·티라니와 에큐얼의 양장군이 제국군을

끌어들이고 있기 때문이군

마스큐린 : 조용한 것은 필드 뿐만이 아니야.그 뒤로 사라반드가 조용해져서 왠지··기분 나빠.

단타레스 : 지금 당장 이 장소를 떠난다고 치고··이 번화한 진용으로는 공화국에 돌아가기에는 어쩐지··불안하다.

베네트레임 : 공화국까지가 어렵다면··레일로드까지라면 어떤가?

수비대가 배후에 등장했다

신비오스 : ···

그레이스 : 최악의 케이스를 상정하여··뭔가 준비를 해 두었군요?

베네트레임 : 프로폰드장군을 대기시켜 놓았어··그렇게 안하면 사라반드로는 못오지.

마스큐린 : 그렇군 사라반드는 중립국이지만 제국령 내에 있으니까 뭔가 일어나면 위험한 장소이군요

베네트레임 : 그러나 그 전에 발사모의 마을이다.도미네이트황를 구출해 낼 수만 있다면 오해는 풀리고 평화회담을 계속할 수 있다!

멀리서 : 그렇게 잘 될까··

가짜 베네트레임 : 어니 도미네이트황제가··

가면승 : 도미네이트라면 기절하고 있는 것 뿐이야.제국군과 공화국군이 난전 중일 때 소란을 피워서 발각당하면 안되니까.드디어 전화가 북으로 이동했다고 생각했더니 쓰러졌어야할 너희들이 나타나리라니··동료들이 당한 건가?끝까지 하울 모양이구나,그렇다면··이번에는 내가 상대하겠다.

베네트레임 : 가면사교승이 우리와 싸우는 동안에 가짜의 나는 도미네이트와 도망갈 속셈이군 놓치면 안된다··서둘러 신비오스

전투 : 너무 전진하지 말고 공격할 것.나중에 나오는 수비대들의 공격에 속수무책인 상태가 되기 때문이다.

베네트레임 : 응?

대장병사 : 사라반드국의 자기방위병의 규정에 의해 국가 초대요인 도미네이트황제의 수색과 유괴범 베네트레임체포를 위해 출발한다!

베네트레임 : 큰일났다.사라반드로부터의 추적자군! 그러나 우리가 잡힐 수는 없어.공화국으로의 오명을 씻어야 한다 신비오스.

가짜 베네트레임 : 신비오스군과 베네트레임 나는 한발 앞서 발사모로 들어간다.도미네이트황제를 돌려받고 싶으면 발사모까지 따라오면 될거야.

전투후

바리엔트 : 훌륭한 솜씨였어 신비오스.

단타레스 : 이런 바리엔트 장군··우리들은 완전히 티라니님과 같이 제국군과 싸워 북으로 향했다고··

바리엔트 : 아직 제국과 교전을 되풀이하면서 더욱 북으로 이동하고 있는 와중이야. 나는 티라니님의 명령에 의해 베네트레임의 도망을 도우려 왔다.그러나··그 필요도 없던 것같군.

베네트레임 : 아니야 와줘서 정말 살았어··사라반드 주변에는 제국전함의 군이 있어서 가까운 시일내에 상륙해 올게 뻔하다.

바리엔트 : 그래··말한 대로야··지금이라도 상륙할 작정이야.

제국군의 상륙

스피리텟드 : 마제스티님을 옆에서 지키기위해서 출격이 늦어버렸지만··싸움을 포기하기에는 이른 것 같아.당신은··공화국의 장군 같은데 사나이답게 이름을 대면 어때?

바리엔트 : 건방진··내 이름을 듣고 겁먹지 마라 나야말로 바렌드의 바리엔트장군이다!

스피리텟드 : 호호호 너가 바리엔트냐··그렇군 소문이 거짓이 아니라면 싸울 보람이 있는 상대군

크류엘 : 여전히 얼굴에 어울리지 않게 용맹스럽군 아름다운 스피리티드장군··

스피리텟드 : 억지가 심하군 크류엘장군!

아로간트 : 미움 받는구만 크류엘.

스피리텟드 : 이 어린 아로간트 왕자··

마제스티 : 아로간트로의 경의도 좋지만··서를 노리는 남자이니까··멀리하는게 좋아 스피리티드.

아로간트 : 농담좀 적당히 하세요 마제스티형님

마제스티 : 출항이 아니었나 스피리티드.

스피리텟드 : 공화국군입니다.마제스티님

마제스티 : 호오 그런 것 같군··그렇군 스피리티드 나··해상에서의 아버지의 수색보다도··공화국 토벌의 임무를 원한단 말인가. 그것도 좋겠지 너라면··이제와서 적보다 뒤쳐질 필요는 없겠지

크류엘 : 아로간트님··저도··약간 병사를 남겨주셨으면 합니다.

스피리텟드 : 뭐라고··크류엘··너는 나를 신용할 수 없다는건가!

크류엘 : 오해다 스피리티드··너가 북으로 병사를 보낸다면 나는 만약을 대비해서 서쪽으로 병사를 보내는 것뿐이다.

스피리텟드 : 좋아. 너를 신용하기로 하지.

아로간트 : 그렇다면 형님과 스피리티드 먼저 가겠습니다.

마제 : 스피리티드 나도 출항하겠다. 부디 정신차리고 해라.

스피리텟드 : 자 바리엔트장군 이것으로 서로 대등한 전력. 마음껏 싸울 수 있겠군··

바리엔트 : 자 지금이다 신비오스 베네트레임님을 부탁한다.

단타레스 : 바리엔트장군이 싸우는 동안 도미네이트 황제를 구출합시다.

베네트레임 : 크류엘장군이 남기고 간 병사들은 지금 이쪽을 향해서 가고 있을거야 그 전에··찾아내지 않으면 안돼.

단타레스 : 보셨습니까 신비오스님 이교도승려놈들 우리 앞을 당당하게 지나갔습니다.

베네트레임 : 할 수 없어··단타레스. 그들은 대세로 발사모에 숙소를 잡아 평화회의의 성공을 기원하고 있잖아.

신비오스 : ···

단타레스 : 이런 대사건을 우리에게 씌워놓고 평화기원도 뭐고 없습니다.

베네트레임 : 자 신비오스 부탁한다. 그들이 여기서 도망가기 전에 도미네이트황제를 찾아내는거다.

■ **발사모 마을(이벤트 3)**

이곳에서는 수비대가 정문을 막고 있기 때문에 더이상 진행할 수 없다. 오브라이트를 찾아 동료로 만들고 그를 이용 우물로 탈출하자.

주점 2층

피알 : 잘 오셨습니다.내 이름은 피알이라고 합니다··불잡을 대표해서 환영합니다.

단타레스 : 우리들을 환영한다··이상한 이야기군.그에 비해 초대하면 안될 손님이라는 얼굴을 하고 있군.

데스테렌 : 공화국에서의 명성대로 정말로 용감하시군요 단탈레스경 언제까지 허세를 부리실 수 있을까.

파산디 : 어머 어쩜 저렇게 도발적인 발언을 하실까 당신은 사제입니다 데스테렌 좀더 신중을 기하지 않으면 안됩니다. 대단히 실례했습니다.아스비니아 분들 소개가 늦었습니다만 저는··불잡의 사제 파산디라고 합니다.

고리아티 : 저는 불잡교 4사제중의 한사람 바람의 고리아티라 합니다. 잘 부탁합니다··기타 불잡 승려들 중에서 뭔가 폐를 끼치지 않았습니까 공화국대표국왕 베네트레임님?

베네트레임 : 세심한 배려 정말 감사합니다. 고리아티사제, 그런데 불잡은 과연 종교조직입니다.모두 대단히 겸손하시군요.

피알 : 평화회담은 엄청난 일이 일어났다고 정말 뭐라 위로의 말씀을 드려야 할지··

단타레스 : (작게)이렇게 하면 끝이 없습니다··어딘가에 반드시 도미네이트황제가··한시라도 빨리 찾아내지 않으면··

불잡의 사제들과 대화

피알 : 불잡의 숙소를 찾아주신 데에는 무슨 용건이 있어서 오신 것이 아닙니까?

베네트레임 : 불잡으로 맡겨 놓았던 것을 그것을 제발 돌려받고 싶어서··이렇게 찾아왔습니다, 피알사제.

데스티렌 : 우리들이··맡아놓은 것이라고··

파산디 : 호호호 재미있는 말씀을 하시는군요! 우리가, 불잡이 도대체 무엇을··베네트레임님으로부터 넘겨 받았다는 것입니까?

단타레스 : 시침떼지마 너희들··따지고 보면 이 평화회담의 실패도 불잡의 계략에 의한 것이 아닌가!

피알 : 계책이라면··우리들이··참 무슨 변명을 하시는지 모르시겠지만 우리들에는 무슨 일인지 전혀··

신비오스 : ···

고리아티 : 공화국으로부터 많은 물건의 기억은 없다·안타깝지만…그만 두십시오…

데스티렌 : 무슨 일을 할건가 단탈레스경!

단타레스 : 뭐·괴로워 보이길래 가면을 벗겨줄까 하고…

파산다 : 쓸데없는 참견입니다.

베네트레임 : 음·당신들 이외의 승려들은 모두 그런 가면을 쓰고 있는데 뭔가 이유가 있습니까…?

피말 : 깊은 의미는 없지만 베네트레임님, 사제가 되어서 처음으로 허락되는 것이 많아 그 때 까지는 자신을 멸하라는 뜻으로 가면을 쓰고 있다고 생각하십시오.

단타레스 : 즉 가면을 쓰고 있는 승려인 동안에는 목숨마저 사제의 자유자재인가!

고리아티 : 너무 많이 지껄였어 피말 사제 슬슬 돌아가 주실까?

단타레스 : (작게)실수했습니다·베네트레임님 이런 일이였다면 남은 자들을 데리고 와서 처들어갔었으면 좋았습니다…

신비오스 : …

도미네이트 : …

베네트레임 : 그만 해라 신비오스 단타레스 (작게)주변을 보아라·지금 소란피워야 할 것인가 어떤가…불잡승은 뭔가 행동을 일으키면 동시에 올것이 뻔하다·여기는 일단 후퇴다…

단타레스·역시 불잡교 녀석들이 도미네이

오브라이트가 동료로...

트황제를 유괴했군요. 급히 우리들의 본진으로 가서 모두를 데리고 다시 오지요!

마스큐린 : 모두란 것은 우리들을 말하니?

그레이스 : 마스큐린이 하도 보채서 무심코 여기까지 와버렸어.

단타레스·좋아 되든 안되든 결전이다··도미네이트황제 구출을 시작한다!

베네트레임·신비오스 네가 리더다, 모두 신비오스 뒤를 따르라.

단타레스 : 역시·아무도 없습니다·놈들은 어디로 사라진 것일까요?

베네트레임·불잡교한테·당한 것 같군.

신비오스 : …

베네트레임 : 놈들··우리들의 약점을 이용해서 연극을 꾸민게 분명하다.

단타레스·약점을 이용한다?? 연극··입니까?

베네트레임 : 놈들·제국한테 쫓기는 우리들이 도미네이트황제를 무사히 구출하기 위해서 그 장소에서 결사의 전투는 하지 않는다고 보았다.

단타레스 : 그건·세 명에서 싸움을 벌여 나가면 자신들의 목숨지키기에 급급하기 때문입니다·도미네이트황제의 목숨까지는 지켜나가지 못합니다.

베네트레임 : 우리들은 동료와 합류하기 위해 후퇴한다··그것이 놈들이 시간을 벌게 되었다. 감쪽같아··계략에 빠져버리고 말았어.

단타레스 : 도대체··무엇을 위해서입니까?

베네트레임 : 놈들이 황제를 데리고 이동을 개시할 때 제국의 주의를 다른데로 향하게 해야할 필요가 있다. 우리들은 그 미끼로써 이용당한거야.

갑자기 주변이 어두워 지면서 불잡승려들이 사라진다.

데스티렌 : 역시 총명한 베네트레임국왕이야. 잘도 거기까지 꿰뚫어보았군?

파산다 : 호호호 아무리 찾아도 헛수고야. 불잡본대는 이동을 개시했어. 발사모등에 남아 있을 리가 없지않는가!

고리아티 : 아가겠다고··포기하시지. 마을 밖에는 곧 제국군이 도착한다. 너희들은··이미 독안에 든 쥐야.

베네트레임 : 한가지만··가르쳐줄 수 있나? 너로 변장한 것은 누구였어··도대체··무엇을 위해?

피말 : 나 피말이 한 일이다. 물론 공화국과

이 우물을 통해

제국의 평화회의를 실패로 유도하기 위해서 벌인 일이다!

데스티렌 : 황제 유괴와 평화회의 실패의 일석이조군. 추가로 발사모탈출용 미끼·모두 우리들 4사제의 계획대로의 진행이군.

파산다:도미네이트를 배로 해상으로 모시고 가는 동안 착실하게 미끼의 역할을 해내다오. 목숨이 붙어있다면 다시 만납시다. 그들이 사라지고 주변이 밝아진다.

단타레스 : 어떻게 할까요 베네트레임님 사제들의 말이 만약 사실이라면 우리들은 이미 절대 절명··

베네트레임 : 놈들 이제와서 거짓말은 안해. 그러나 아직 책략에 걸린 것은 아니야. 뭔가··대책이 남아있을거야··성벽 밖의 상황을 모르면 대책도 세울 수 없어. 먼저 전경을 둘러 볼 수 있는 높은 장소로 가자. 걱정하지마 신비오스 단타레스. 발사모는 높은 성벽으로 둘러쌓인 마을이니까 밖으로 통하는 길이 반드시 숨겨져 있을거야.

가면승의 죽음

계곡에서(전투 4)

단타레스 : 여기가 드워프의 계곡·토비소년이 습격당한 장소이군요.

베네트레임 : 사람의 손길이 닿지 않는 미지의 토지군. 어떤 위험이 기다리지 모르니 마음을 단단히 먹고 나아가라 신비오스.

전투 : 전투는 우·좌·앞순으로 진행하도록 한다. 적이 나오는 수량은 한정되어있지만 부담스러울 정도로 계속 나오니 전 부대를 모아서 집중공격을 하면서 진행한다.

단타레스 : 어쩐지 계곡을 빠져 나간 것 같군요. 지금쯤, 크류엘장군 소속의 제국병은 약이 올라있겠지··

베네트레임 : 이 제국령내에서 이 궁핍한 전력. 여기서 번 시간은 매우 귀중한 것이다. 이 너머가 보물이 숨겨져 있다는 드워프의 언덕·· 그 너머에 레일로드의 마을이 있다. 자아 프로폰드장군한테로 서둘르자!

계곡을 지나(전투 5)

가면승 : 역시 두목은 머리가 잘돌아가네요!

가면승들 : 회담에서 공화국과 제국이 손을 잡아버리면 이제 장사도 다 끝났다고 내심 걱정하고 있었는데 순식간에 전쟁이 시작되었다고 하니까. 이런 사태를 누가 예상하겠나 그러나··두목은 예상하고 있었어. 밭이 와나 넓기 때문일거야.

신비오스 : …

가면승들 : 국내의 공화국군을 일소하고 있는 동안에는 치안부대의 관심은 그쪽으로 향할 테니 그 동안에 우리들은 보물찾기에 도적질이지. 그러나 시라프일가에서도 피라미인 우리들은 이렇게 보잘것없는 보초라니 비참해. 빨리 행동부대에서 일할 수 있게 되고싶다.

단타레스 : 도적들이 이 너머를 보초서고 있습니다만 꾸물거릴 시간은 없죠··

신비오스 : …

베네트레임 : 더스티 마을의 시라프라는 도적의 우두머리는 평화회의의 실패를 알고 있었는가··으으음 이것은 아마 뭔가 있다··

단타레스 : 베네트레임님 이렇게 해도 귀중한 시간의 낭비만 할 뿐입니다··

베네트레임 : 전부는··프로폰드장군과 합류해서 군을 재정비한 뒤에 생각하기로 하자. 가자. 놈들의 중앙을 돌파한다.

전투 : 전투는 앞에서 설면한 방식대로 각개격파 작전으로 나가도록 한다. 측면공격이 유효할 것이다.

가면승 : 모습을 감춘·신비오스군이 이런 장소에 나타나다니 오산이다··

단타레스 : 평화회의가 실패한다고 알고 있었던 것은 왜지··어떻게 알았어··

가면승 : 크크크 그것이 알고 싶었구나·· 그것은 시라프님과··님이··방해물··황제를··크윽.

단타레스 : 조금만 더 있었으면 암약하는 무엇인가를 알 수 있었을텐데··

베네트레임 : 가능하다면 죽이지 않고 싶었다. 어쩔수 없는 일이라고는 하지만··유감이야. 쓸데없이··많은 목숨이 사라졌어. 그러나 놔두면 더욱 많은 목숨이··그것만은 절대로 저지하지 않으면 안되.

신비오스 : …

베네트레임 : 그렇지 신비오스··레일로드로 출발하자.

EPILOGUE

공화국의 재정파탄을 발단으로 발생한 버랜드내란은 성지수호의 대의명분하에 제국에게 영내침공을 허용

케하여 결과적으로 양국의 전쟁발발의 위기를 가져왔다. 그리고 이 전쟁회피를 위해 소집된 평화회담은 불잠교의 황제유괴라는 예기치 못했던 사건에 의해서 양국의 전단을 여는 첫곳은 사태로까지 발전시켰다. 발사모에서 탈출한 신비오스군이 향하는곳은 프로폰드장군이 기다리는 레일로드의 마을이였으나 거기서는 새로운 파란이 기다리고 있었다.

제2부 대륙횡단열차

진행 레일로드마을(이벤트 1) - 기차열 창고(전투 1) - 마을 밖(이벤트 1, 전투 2) - 교차점(전투 3, 이벤트 3) - 기차안(이벤트 3, 전투 4) - 기차 외부(전투 5) - 끊어진 철도(이벤트 4) - 에필로그

레일로드마을(이벤트 1)

단타레스 : 너무 늦잖아 그레이스!

그레이스 : 역에서 열차의 시간을 확인하고 있었더니 마침 열차가 들어와서…

단타레스 : 그렇구나…기관차를 보았어?

마스큐린 : 어머머 그레이스 너무해 그러니까 나도 간다고 말했는데!

레일로드 마을에서

그레이스 : 그런 큰 것이 움직이다니…이 눈으로 보았는데도 믿을 수가 없어. 정말로 그것을 탈까야?

베네트레임 : 프로폰드군이 보이지 않으니, 스스로 공화국으로 돌아가지 않으면 안돼… 그렇게 하려면 기차를 타는 것이 제일 무난해.

신비오스 : …

그레이스 : 그 프로폰드군의 소식은 벌써 알아냈습니까?

마스큐린 : 제국의 가젤군의 급한 강습이 있어서 그것을 되받아쳐서 아직 전투중이라나…우리는 팽개쳐졌어.

오브라이트 : 적의 사령관 가젤장군은 맹장입니다. 아무리 프로폰드장군이라고 해도 전장을 이동하는걸로 진땀을 빼고 있을 겁니다.

단타레스 : 그래도 제국의 대처가 너무 빨라. 우리들이 향하는 곳을 알고 있는 것 같아. 이렇게 선수를 당한다는 것이 마음에 안들어.

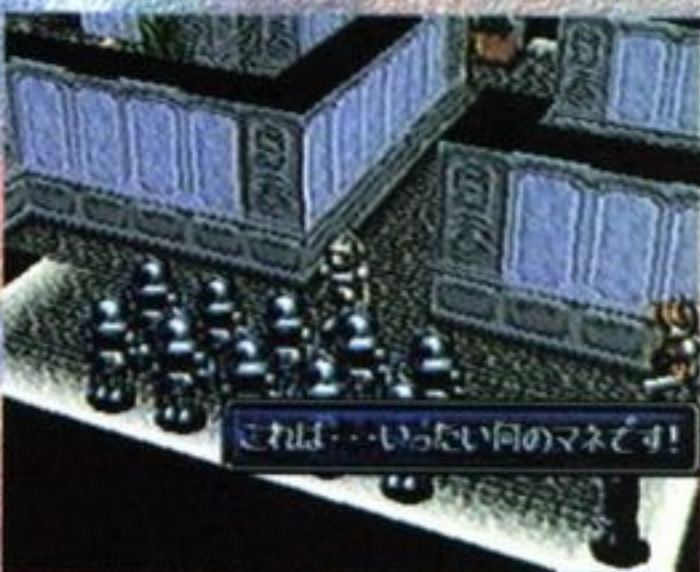
베네트레임 : 출발시각에는 아직 여유가 있는 것같군. 기차가 어떤 것인가 보는 것도 좋은 공부다. 가보고 오는 것이 어떤가 신비오스.

마스큐린 : 이얏 신비오스님 너무하십니다. 그레이스도 보고왔다고 하는데!

베네트레임 : 좋아 너도 갔다와.

역에서

제국기사 : 이것은…도대체 무슨 일입니까!

역장 : 제국군이 무엇을 하려는건가 납득할 수 있도록 설명해 주십시오.

제국병사들 등장

제국병 : 우리들은 흉악한 공화국군의 명적들로부터 레일로드를 지키라는 명령을 받고 역 구내의 수비에 착수했습니다. 역무직원 의 직무의 목적은 알았는데 레일로드는 사라반드 통치의 마을이다. 멋대로 행동을 취하면 곤란해. 역장:기차에는 상류층 고객들이 승차합니다. 너희들같은 창병이 올 곳이 아니야. 그라비총독이 이 일을 알면…당장 나가주시오! 제국병 간트왕자님의 명령입니다만 그래도 우리들을 쫓아내겠습니까?

역장 : 창병대장…당신 방금…아로 간트왕자라고 했나? 나…창병대가 들어가면 안된다고 누가 말했나 워!

역무직원 : 그 그런…역장님 저 저 입니다만…제가…

역장 : 그에게는 엄중한 처분은 약속하지. 역 구내의 수비를 부탁합니다. 실례하겠습니다.

역무직원 : 역장님…내가 처분당하다니 그건 너무합니다…

제국군 : 목적은 공화국국왕 베네트레임이다. 역에 나타나면 반드시 잡아라. 자 그럼 각자 위치로! 역무직원 제국군이 역구내의 수비를 하다니 지금까지 없던 일이다…뭐 공화국군이 일소될 때까지는 손님보고 참아달라고 해야지.

마스큐린 : 신비오스님. 빨리 베네트레임님께 알리죠!

아지트로 돌아와

단타레스 : 무슨일이 있습니까 신비오스님?

마스큐린 : 제국의 창병대가 역으로 나타나서 베네트레임님을 잡기 위해서 수비를 붙여 버렸어…

베네트레임 : 역 구내를…창병대가…제대로 기차도 탈 수 없게 되었군.

단타레스 : 젠장, 이것으로 기차를 이용한다는 계획도 변환하지 않으면 안되게 되었군.

그레이스 : 방금 언뜻 생각이 났는데 마을에서 재미있는 이야기를 들었습니다. 몰래 화물에 숨어 들어가 버리면 기차를 탈 수 있지 않을까라고 철도직원이 그렇게 말하고 있었습니다.

단타레스 : 그겁니다. 베네트레임님 그렇다면 창병대에 들키지 않겠군요.

베네트레임 : 으음 화물에 숨어들어간다…

신비오스 : …

베네트레임 : 100%확실하다고는 할 수 없지만…지금은 그것을 시도할 가치는 있을 것같다. 화물창고로 가자, 신비오스.

마스큐린 : 신비오스님이 선도해 주십시오. 우리들은 뒤따르겠습니다.

■ 기차역 창고(전투 1)

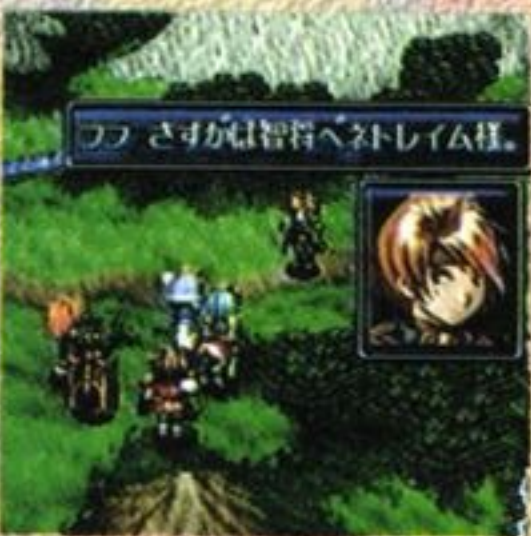
아이런의 등장

창고에 잠입하려던 신비오스 일행은 마찬가지 생각을 가지고 잠입해 있던 몽크인 아이런과 만나게 된다. 이곳에서 화물을 노략질 하려던 도적들과 전투를 벌이게 되고 전투 후 아이런은 신비오스 일행과 같이 행동하게 된다.

■ 마을밖(이벤트 2, 전투 2)

마스큐린 : 뭐처럼 레일로드까지 와서 대륙횡단열차를 탈 수 없다니.

쥬리앙 : 그렇게도…열차를 타고 싶다면 그 방법을 가르쳐줄 수도 있어.

단타레스 : 열차를 타는 방법을 알려준다고?

쥴리앙과 만남

그레이스 : 저사람…분명히 레일로드의 주점에 있던 병사다.

단타레스 : 열차는 역의 홈에서 타는 거잖아.

쥴리앙 : 공화국군은 기차에는 못탄다던데.

베네트레임 : 그렇군…이 근처에 전환포인트가 있는거지.

쥴리앙 : 후후 역시 지장 베네트레임님.

베네트레임 : 아무래도…너는 아니라 사람이 아니군.

쥴리앙 : …어떻게 그것을.

베네트레임 : 보아하니 너는 용병인 것 같은데 이 나라의 용병 그런것까지 아는자는 없어.

신비오스 : …

단타레스 : 베네트레임님…이런 외지인을 설마 믿고 있는거는 아니시겠죠?

쥴리앙 : 저놈들을 신용하는 것 보다는 나아. 자…저길 봐봐.

전투 : 의외로 단조로운 전투이다. 쉽게 없앨 수 있을 것이다. 새롭게 멤버로 들어온 쥴리앙의 실력또한 장난이 아니다.

베네트레임 : 그럼 전환포인트로 안내해 주실까 쥴리앙

마스큐린 : 그런데 왜 우리들을…

쥴리앙 : 나도…사정이 있어서 어떻게 해서라도 열차를 타고 싶어서. 자 이쪽이야.

■ 교차점(전투 3, 이벤트 3)

이곳은 2대의 열차가 교차하는 지점이다. 기차를 타기위해 기다리고 있던 일행은 제국을 도망쳐온 민간인들을 발견하게되고 그들을 공격하려는 제국군을 보게된다. 이들을 구해야 하는 것이 주 목적이다. 이들을 구하기

민간인이..

위해서는 교차점에있는 스위치를 만져야 한다. 이를 만지지 않으면 민간인을 구하는 것은 포기하는 것이 좋다. 단타레스가 이를 실행할 수 있으므로 피해를 감수하더라도 진행하도록 한다. 신비오스는 호위를 맡으면 된다. 민간인들을 구하면 각 명당 10의 경험치를 줄 것이다.

전투 후 메디온왕자는 자신은 사건의 진위를 묻기 위해 베네트레임을 찾아왔다고 하고 진상을 그들로부터 듣는다. 가짜 베네트레임이 평화회담을 망치기 위해 도미네이트황제를 납치한 일, 그들이 소동을 일으켜 도미네이트를 데리고 도망가고 모든 죄를 베네트레임에게 씌운 일, 가짜 베네트레임이 불잡교의 4사제의 변장이었던 일, 그들이 배를 타고 탈출한 일 등… 그 이야기를 듣고 메디온은 불잡교가 탈출한 배의 행방을 찾으러 그들과 헤어진다.

단타레스 : 가버렸군요.

신비오스 : …

시파루리 : 바리엔트님의 최후의 시간에… 같이 말머리를 나란히 하여 싸우지 못한 것은 시파루리 일대의 대실수입니다.

단타레스 : 너는··바렌드의 시파루리. 버렌드군으로써 온것인가··

시파루리 : 바리엔트군은 전멸했습니다 단타레스. 많은 부하를 잃고 냉정을 잃은 장군으로는 그런 맹렬한 전투는 못했을 것입니다. 스피리티드에 고전해 패주를 거듭하다보니 전멸할 것을 느낀 장군은 실성하셨어요. 나는 장군을 훈계하기 위하여 군을 떠났습니다. 이상해요. 군을 떠난 내가 살아남고 불패를 자랑하던 바리엔트군이 전멸이라니.

베네트레임 : 너무 자신을 탓하지마라. 죽는 일은 언제든지 할 수 있다. 지금은 살아라 시파루리··

시파루리 : 어린··베네트레임대표국왕! 그러나 전·군을 버렸습니다. 기사도의 근처에도 못가는 비겁자입니다.

베네트레임 : 나는 장군의 최후의 전쟁을 보고 있었지만 장군은 확실히 정상이 아니었다. 시파루리에 실책은 없다고 단언한다.

단타레스 : 그렇게 기사도에 신경이 쓰이면 우리들에 협력을 하여 오명을 씻어내면 어때?

시파루리 : 아스비니아기사의 명예를 걸어지기 위해 여러분들의 일행에 들어가겠습니다.

이것이 선로 변환기

베네트레임 : 잠깐 열차가 출발할 시간이야. 이것으로 제국과도 안녕이군. 그럼 열차에 타기로 할까

■ 열차안(이벤트 3, 전투 4)

마스큐린 : 그렇게 비싼 돈을 지불했는데 어째서 화물과 같이 타지 않으면 안되지, 의장정도는 준비해줬으면 좋겠어.

그레이스 : 정말 마스큐린은··무슨 말을 하나 싶더니··

마스큐린 : 그래도 그렇게 생각안해요 신비오스님, 화물을 운송하는 것만 해도 떼돈버는데 비싼 요금을 내고 이런 취급은 너무했다고 봐요. 그리고 이 역겨운 냄새·군단이 민간인과 같은 차량이면 안좋다고 가축차량 옆에 오지 않아도 좋잖아.

그레이스 : 그 쯤으로 해 둬, 마스큐린. 신비오스님이나 베네트레임님을 봐라. 불평 한마디 없이 계시지 않냐.

마스큐린 : 그런 말을 해도··어떻습니까 신비오스님은?

신비오스 : …

그레이스 : 뭐 뻔합니까 신비오스님과 모두··그리고 베네트레임님까지··

베네트레임 : 그렇게 말하지마··단타레스 차량 안은 밀폐되어 있으니까 이 냄새는 상당히 괴로워.

그레이스 : 알겠습니다. 베네트레임님 금지되어 있기는 하지만··

전투 4

(현상금 사냥군이 나타났다.)

상금사냥군이 노리고 온다. 전투는 쉽지만 밀폐된 공간이므로 위치 설정에 있어서 상당히 신경쓰이는 면이 많다.

신비오스 : …

베네트레임 : 기관차 양쪽의 운전수한테 부탁할 수밖에 없겠군 그리고 되돌아 가는 거야··

엘다 : 드디어 찾았습니다. 신비오스님.

단타레스 : 오오 엘다

제로 : 나도 있는데··

단타레스 : 음 알고 있다 제로, 왜 너희들이 이런 장소에?

엘다 : 우리들 매베 콤라르님의 경호로써 호라갈드에 남았었지만··평화실패의 소식을 듣고··

제로 : 서둘러 신비오스님 곁으로 가라고·· 그런데 제국령에 들어가니까 도적들의 습격을 받고 있는 기차가 보였습니다.

엘다 : 한번은 서둘러 갈려고 했지만 역시 무시할 수가 없어서 이렇게 돌아왔습니다.

베네트레임 : 너희들의 정의감이 우리들을 만나게 했다. 그렇다 치더라도··역시 콤라르 잘도 너희들을 보내왔구나.

엘다 : 무사하셔서 다행입니다, 베네트레임님. 그런데 사실 되돌아온 이유는··그것뿐만아··아니었습니다.

신비오스 : …

제로 : 국경 너머의 다리가 누군가에 의해 파괴되었습니다. 이대로 나아가면 열차는 운하로··당장 열차를 멈추지 않으면 큰일납니다!

단타레스 : 그렇다면 너희들이 기관차량으로 날아가 운전수한테 방금의 이야기를 전하면 될거 아닌가.

엘다 : 차량에 침입한 도적은 쓰러뜨렸지만 기관차량 등에는 아직 많은 도적들이! 그들을 쓰러뜨리지 않는 한 아무리 노력해도 무리입니다.

베네트레임 : 급히 지붕위로 올라가거라 신비오스. 그리고 열차에 달라 붙은 도적들을 처리하고 기관차량에 도달하지 않으면 안된다.

■ 기차 외부(전투 5)

시라프의 등장

? : 부하들을 귀여워해줬다며?

베네트레임 : 네가 이 베네트레임을 노리는 더스티마을의 도적 시라프두목이구나.

시라프 : 크크크 그렇다. 내가 시라프다. 역시 베네트레임대표국왕. 상당히 간이 부어있는것같군.

베네트레임 : 시라프두목한테 부탁할 것이 있는데 어떤가, 들어주겠나?

시라프 : 이야기라고··목숨구걸이 아니고? 뭐 어느쪽이든 응할 수 없다.

신비오스 : …

시라프 : 내가 도적질을 계속할 수 있는 것도 제국과 뒤로 연결되어 있기 때문이다. 여기서 너희들을 풀어줘봐라. 이쪽까지 목숨이 위태로워. 유감스럽지만 단념하고 쓰러져라!

단타레스 : 이렇게 되면 놈들을 쓰러뜨리면 되는 일. 한번 날뛰어 봅시다 신비오스님!

신비오스 : …

베네트레임 : 제로 너는 절단된 차량으로 가라. 그리고 승객들을 도적들로부터 지키는거다.

베네트레임 : 엘다, 너는 우리와 함께 저 도적의 토벌에 참가하는거다! 이로인해 엘다가 팀에 들어오게 된다.

베네트레임 : 전투는 피하고 싶었지만·· 국경의 다리까지 그다지 시간이 없다. 전력으로 부셔라 신비오스!

전투 : 마법사들이 많은 관계로 거리 조절에 주의해야 한다. 또 다리는 가로막으면 캐릭터가 갈 수 없으므로 다리를 점거하기전 적을 주의해야 한다. 보스인 시라프는 강력한 공격력과 많은 에너지를 가진 적이다. 포위해서 공격하도록 한다.

시라프 : 당한건 오히려 난가?내가 죽으면 도적들을 구속할 자가 없어진다··대륙에 무법자가 넘쳐 흐를 것이다. 후회해라 베네트레임··

베네트레임 : 죽기전에 가르쳐다오 시라프두목, 이 평화회담이 실패한다는 것을··사전에알고 있지 않았는가?

시라프 : 왜왜그렇게 생각하나 베네트레임

베네트레임 : 우리들이 사라반드에서 도망가자 곧 더스티의 도적들이 활동을 개시했다. 너무나도 준비가 완벽해.

시라프 : 소문날 만 하군 베네트레임. 놀라운 통찰력이다. 너희들이 아무리 발버둥쳐도··만약 공화국으로 돌아가더라도 살아날 수 없다··모두 움직이기 시작해 버렸어.

베네트레임 : 진상만 알아내어 황제를 구출해 내기만 하면··전쟁을 피할 수도 있어. 제국에도··이해자가 있다.

시라프 : (죽으며)메디온왕자한테 기대하는가? 과연 바렌드에 도착할 수 있을까. 만약에 대리안스 장군을 만날 수 있었다 치더라도 시게이트호는 무사히 항해할 수 없을걸. 잊지마라. 왕자는 걸림돌일 뿐이야!

신비오스 : …

단타레스 : 베네트레임님 부탁입니다. 정신을 차려 주십시오. 이대로라면 열차가…

베네트레임 : 그렇군. 내가 좌절하고 있으면 공화국은…도대체 어떻게 되는거야. 단타레스, 급히 운전수와 이야기를 나누어 열차를 정차시키도록 요구하는거야. 사교 불잡교란…휴돌의 가상, 아로간드제국왕자인가…

끊어진 철도(이벤트 4)

끊어진 철도

엘디 : 조금만 늦었더라도…정말로 위험했습니다.

제로 : 신비오스님 베네트레임님

엘디 : 제로, 당신 돌아와서…저쪽은 괜찮았어?

제로 : 만지 않는군…그래도 실은 시라프가 처리됐다는 소식 덕택에 살았어…고전 했었으니까.

단타레스 : 수고했다, 제로!

신비오스 : …

베네트레임 : 다른 승객들은 나도 걱정되지만…우리와 동행하면 오히려 더 위험하다. 철도보안부대에 맡기기로 하자.

단타레스 : 그리고…우리들은 어떻게 할까. 북의 산악방면에서 바렌드로 들어가 계곡경유로 공화국으로 돌아가는 길 뿐인가요.

베네트레임 : 음 어떻게 보면 멀리 돌아가는 것 같지만…그 길이 제일 빠르겠군.

줄리앙 : 그렇군, 여기를 북쪽으로 가는구나…

마스큐린 : 무슨 일이야 줄리앙. 싱글벙글하고…이상한 놈이야.

그레이스 : 당신 그 근처를 알고 있는가? 이 북쪽에는 쿠어스마을이 있어. 확실히…저주받은 마을이라 불리우고 있으니까.

줄리앙 : 아니야 데스토니아도 아스피니아도 물론 쿠어스마을도 처음이야. 후후 저주받은 마을 쿠어스인가…

단타레스 : 자 베네트레임님 출발합시다. 날이 저물기 전에 그 쿠어스마을에 도착하지 않으면 야숙할 수밖에 없습니다.

베네트레임 : 신비오스, 나는 역시 마음에 걸려. 시라프의 말 메디온왕자다…그에게 뭔가가 있으면 공화국의 평화도…제로, 너한테 딱 한번 부탁이 있다. 너는 메디온왕자의 곁으로 가라 그리고 메디온왕자의 신변을 보호하여 뭔가 일이 있을 때에는 연락책을 맡았으면 한다.

신비오스 : …

베네트레임 : 이 사건에는 제국도 연관이 있다고 생각해…공정한 메디온은 방해물이다. 멋대로 움직이면 왕자의 생명이 위험합니다.

단타레스 : 음 그래서 그것으로 주의를 어지럽히는 일도 겸하여 제로를 보내는 거로군요…

베네트레임 : 그렇다 가주겠나?

엘디 : 제로…부디 조심하십시오.

제로 : 괜찮아요, 누나. 이야기를 하자면 메디온군은 남쪽으로 내려갔다고 하니까 아나펙트마을이라도 가보겠습니다.

단타레스 : 자 다음은 우리들이 나설 차례입니다. 북을 향하여 갑시다.

EPILOGUE

대기중이어야 할 프로폰드장군과 합류해야 할 레일로드로 도착하여 신비오스군을 만난 것은 역을 지키는 아로간드 지배하의 창병대이다. 창병대와의 교전을 피하기 위해 이동한 신비오스들은 전환점에서 만난 메디온왕자의 협력으로 궁지에 몰린 망명민을 구출해 열차를 타고가는 것에 성공했다. 도적단의 습격을 받은 신비오스군이었으나 철교파손에는 속수무책이어서 열차를 내리게 된다. 기다리는 북에는 불길한 저주가 담긴 마을 쿠어스가…

제 3부 표적이 된 수호상

진행 고스트 마을-묘지(이벤트 1, 전투 1)-집안(전투 2)-고스트 마을 밖(전투 3)-바가욘드마을(이벤트 2)-수호신상 옆에서(전투 4, 이벤트 3)-절벽에서(전투 5, 이벤트 4)-에필로그

■고스트 마을

석탑이 날라다니다니…

이 마을은 인간이 살고 있지않다. 심지어 교회조차도… 아마도 속출하는 유령때문에 좀비가 되었거나 마을을 떠난 듯하다. 이곳에서는 아무 할 일이 없으므로 아래 묘지로 가는 것이 좋다. 물론 교회는 일단 들리고 말이다.

■묘지(이벤트 1, 전투 1)

칸과의 만남

칸 : 무슨 목적이냐…공화국군…위험한 장소로 왔는데?

그레이스 : 쿠어스마을에 사람이 있었다니…고스트타운이 아니었군요.

칸 : 고스트타운은 아니다. 그러나…사악에 지배된 장소인 것 같아.

그레이스 : 당신은 도대체 누구…?

칸 : 나는 칸. 엘베셈의 밀승. 세계를 구할 열쇠를 찾아 여행하는 자이다.

줄리앙 : 당신이 엘베셈의 승려라고?

칸 : 후후 드디어 모습을 드러냈군…너 언제까지나 내 뒤를 쫓아오니까 언젠가 인사나 할 생각이었다.

신비오스 : …

줄리앙 : 걱정시킨 것같군요 신비오스님. 그러나 드디어 목적지의 장소로 왔어 가만히 있을 수 없었던 거야. 당신…여기에 온 것은 쿠어스를 지배하는 괴물…휴돌을 쓰러뜨리는 것이 목적인가?

그레이스 : 휴돌이라고 저런…그것은 전설의 어둠의 지배자로…이 세상에 실재할 리가…없어.

칸 : 줄리앙군 너…상당히 그 방면에 대해서 잘 아는 것 같군. 나는 우연히 여기에 오본 것 뿐이다. 그러나 너는 여기가 목적인거지. 휴돌과 싸울 셈인가?

그레이스 : 정신이 나간거 아니야 줄리앙. 휴돌같은 것은 정말로 있을 리가 없고 있다고 쳐도…싸워서 이길 수 있는 상대야?

줄리앙 : 아버지는 엔리치국에서 무참히 살해당했다. 가롬이란 실재한 휴돌한테. 나는 그 가롬을 찾아 여행을 하고 왔다.

칸 : 아버지의 원수를 갚기 위해서 살아왔구나. 그리고 아버지를 위해서 죽을 셈이냐? 그리고 여기의 휴돌은…

그레이스 : 갑자기…무서운 요기가…이것은 혹시 정말로…모두를 불러 모으는 것이 좋겠어요.

단타레스 : 그럴 필요는 없어 그레이스.

단타레스 : 귀가가 늦어서 탐색을 나갔더니 말소리가 들려서

베네트레임 : 저주받은 쿠어스마을의 소문의 원인이 휴돌이었다니 몰랐어. 줄리앙이 그것을 쫓고 있었다는것도.

줄리앙 : 당신들을 이용한 것은 죄송하게 생각하지만 그러나 지금은 싸우는 일만 생각하자. 목숨이 붙어 있으면 불평을 들어줄게.

칸 : ?거짓말…이것은 조종당한 자들이다.

괴물등장

줄리앙 : 그렇군…군과 싸우는 것이 싫어서 부하들을 보내셨군. 큭 비겁하다 휴돌…

칸 : 이들은 조종당하는 마을의 백성…쓰러뜨리면 마을은 정말로 죽어버린다. 이들은 저한테 맡기십시오.

전투 : 전투는 일단 팀을 2분하고 왼쪽에는 제 2부대를 오른쪽에는 주력을 이용 공격하는 것이 좋다. 초반에는 적이 왼쪽에 많이 나와 고전하지만 주축은 오른쪽이기 때문이다. 신비오스와 쥬리앙, 단타레스와 시파루리를 분리해 좌우의 균형을 맞추도록 한다. 물론 그레이스는 왼쪽에 추가.

단타레스 : 마을 안은 간신히 조용해졌습니다. 그러나…조종하던 휴돌을 아직 쓰러뜨린 게 아니지요.

칸 : 놈은 안에서 요기를 계속 보내고 있다. 쿠어스마을을 되살릴 각오가 있으면 위험을 무릅쓰고 이 안으로 들어갈 수밖에 없어.

줄리앙 : 칸 당신 충고는 새삼 들을 필요도 없어. 나는 놈을 찾아서 여기까지 왔는데 만약 나 혼자서라도 놈과 싸우고 있었을거야. 그럼 여기서 헤어집시다. 당신들의 행운을 빌겠어.

신비오스 : …

베네트레임 : 신비오스의 말대로야. 내가

휴돌과 안싸우겠다고 했다. 휴돌은 자상을 암흑으로 바꾸는 자이자, 인종 모두의 적이다. 만약 끄떡없더라도, 피해서 갈 수 없는 진짜 적이라 생각한다. 준비가 끝나면 당연히 싸워야할 상대야. 그러니까 오해하지 말라고 말하는 거야.

칸 : 어느 세상에도 인물은 있군요. 당신의 의지에··나는 감동을 받았습니다. 잠시 군에 협력하겠습니다.

(칸참가)

베네트레임 : 이 건물에서의 싸움은 괴로운 것이 된다. 전원의 몸 상태등 준비가 끝나면 휴돌과의 결전을 하고 싶어.

■ 집안(전투 2)

휴돌의 죽음

단타레스 : 휴돌은 어디에 있는 거야?

유돌 : 내 부하들의 환영이 불만이었던 것 같구나. 공화국대표국왕 베네트레임군··우리들 휴돌에 싸움을 걸다니 제정신의 처사라고는 생각되지 않는데··무리를 각오하고 하고있는 것 같군.

칸 : 휴돌은 저 2층의 구석··아마 함정을 걸어놨을 겁니다.

유돌 : 뭔가 엘베셈의 밀승이 아닌가. 이간··약속이 틀리지 않은가. 크응, 아무튼 전력으로 쓰러뜨리지 않으면!

유돌 : 가라 부하들아. 놈들을 죽여라!

칸 : 휴돌임은 틀림이 없는데··아무래도··태도가 이상하다··

줄리앙 : 태도같은 것은 아무래도 좋아 칸. 가자, 휴돌을 무찌르자!

베네트레임 : 서두르지마라 신비오스. 상대가 상대인 만큼 신중을 기해서 싸워라.

전투 : 일단 식탁의 오른쪽으로 갈 수 있는 길은 위로해서 돌아가는 길뿐이다. 또한 왼쪽 위에서 박쥐가 계속적으로 나타나므로 이 곳으로 가는 것은 필연적이다. 또 계단에서 전투 후 휴돌과 전투시 안으로 직접 들어가지 말고 어느정도 주변의 적을 정리한 후에 공격을 하도록 한다. 그리고 휴돌 공격시 첫 공격은 칸이 가지고 있는 액세서리를 사용하도록 한다. 만일 이것을 사용하지 않는다면 휴돌에 대한 공격은 아무리 많이 해도 0로 영향을 받지 않기 때문이다.

휴돌 : 덤벼 공화국군!

베네트레임 : 휴돌은 영원한 젊음을 유지하는데 그렇군··열성 휴돌이구나. 놓아두면 쓰러뜨릴 수 있어. 가자 신비오스.

(보스대전후)

단타레스 : 쓰러뜨렸군요, 신비오스님

휴돌 : 내가 패한 건 너희들의 힘으로가 아니다. 엘베셈의 힘에 굴한 것이다··그리고 휴돌이 진 것이 아니라 엘베셈의 힘에 굴하지 않기 위해서··내가 열성이 아니라 진성휴돌이었다면 엘베셈의 밀승정도의 염력으로··

줄리앙 : 열성휴돌, 역시 그렇군··그래도 가롬 가겠는가. 역시 그렇군··역시 가롬이 아니었어.

휴돌 : 가롬은 휴돌의 왕자다··용병나부랭이가 가롬을 찾아서 쓰러뜨리려 하다니 웃기구나 휴돌을 얕보지 마라··

베네트레임 : 너는 무슨 목적으로 그림과 손을 잡고 어떻게 우리들이 온다는 것을 알았지?

휴돌 : 그것을 알아서··뭐하려고··베네트레임··너는 혹시··

베네트레임 : 불잡교가 움직이기 시작했다··불잡과 휴돌의 이름이다. 그 옛날에 이 근처를 지배했던 왕의 이름이다. 너는 우선 이따 불잡의 아종이다··열성의 후에 진성이 부활하자··불잡은 눈을 떴나?

휴돌 : 불잡이여 잘들어라. 여기에 적이 있다. 너의 부활을 방해하려는 자들이다. 절대로 용서하지 마라. 내 복수를 크억!

신비오스 : ···

베네트레임 : 증기기관이라는 테크놀로지를 무기로 그리비가 무대를 등장시킨 때였다. 휴돌과의 관계를 먼저 의심했어.

칸 : 그렇군 천년전의 휴돌의 나라와 그 당시 있던 궁극의 문명. 그것을 연결시켜서 생각할 수 있구나.

단타레스 : 그렇다면 공화국이나 제국의 수뇌는 그리비에 의해 놀아났다는 것입니까 불잡교의 형세유괴도 포함해서!

베네트레임 : 모르겠다. 단타레스. 나는 무엇이든지 재촉해보는 것은 아니다. 여러 모르는 부분투성이야.

칸 : 사람을 찾아서 우연히 만나게 되었지만 여러분이 휴돌과 싸울 운명이었다면 당분간 동행시켜 주시십오. 너는 어떻게 할 건가 줄리앙?

줄리앙 : 이것으로 휴돌의 단서도 끊겼어. 당분간은 신비오스군과 사귀어보지. 그러나··만약 가롬의··

파산다 : 호호호 이런 놀랄 일이군··들러 볼 것이 있어서 약간 늦었다 싶더니 휴돌이 처리당하다니. 늙은 약한 휴돌이었지만 그래도 신비오스군이 이기다니 너무 얕보았나?

단타레스 : 너는··불잡의 사제 파산다. 우리들을 여기로 유도한 것도 너냐?

파산다 : 호호 휴돌의 먹이가 될 뻔한 단타레스경은 여전히 기운이 넘치는군요.

칸 : 너는··불잡의 사제인가. 나는 엘베셈의 밀승 칸이다. 다음에 한번 겨루어봅시다.

파산다 : 그렇군, 엘베셈의 밀승이군. 베네트레임은 대단하구나. 재미있는 장난감을 손에 넣은 것 같군?

신비오스 : ···

파산다 : 아직 호적수로써 인정한 건 아니야. 그렇다. 오는 도중에 손에 넣은 도구를 당신들한테 보여주지.

단타레스 : 손에 넣은 도구라고··

파산다 : 아마 금방 만날 수 있을거야. 실컷 귀여워해줘··.

줄리앙 : 파산다라는 자는 가버린 것 같군.

칸 : 엄청난 요기··보통이 아닌 적이다. 엄청난 놈들이 번해있구만.

단타레스 : 진성 휴돌이 나타난다면 뭔가 손을 쓰지 않으면 큰일납니다.

베네트레임 : 휴돌의 일을 생각하면 먼저 제국령에서 탈출하지 않으면! 벌써 날이 샌다 신비오스. 마을도 이미 부활하고 있을거야. 준비가 끝나면 당장 출발이다.

■ 고스트 마을 밖(전투 3)

스피리뎃드군의 등장

베네트레임 : 이 너머 국경의 다리를 건너가면 버랜드. 제국군이 침공하고 있다고는 하지만 공화국령 임은 변함이 없습니다.

신비오스 : ···

베네트레임 : 기뻐하기는 일러 신비오스. 단탈레스가 말한대로 버랜드는 현재 제국령과 차도 과언이 아니야. 그리고 제국이 준비를 소홀히 할 리가 없다. 봐라, 대군을 이끌고 다리를 수비하고 있잖아. 저 대군과··어떻게··싸울것인가··

척병 : 보십시오 후란시장군. 쿠어스마을에서 공화국군이!

후란시 : 나타났군 공화국의 신비오스군. 제국의 많은 군을 격파한 일은 이 후란시의 귀도 들었다. 훌륭한 무용 군인으로써 감복했다. 그러므로 이 대군을 준비했다. 자아 와라, 최후의 용맹을 장식하여라!

단타레스 : 설마 저런 대군을 이끌고··

신비오스 : ···

베네트레임 : 무모한 정면으로의 공격을 시도하는 일은 현명하다고 볼 수는 없다. 신비오스, 우리들은 기동력을 살릴 수 있는 북쪽에서 제국군을 유인하면서 싸우는 거다. 절대로 적을 집중시키지 마라!

후란시 : 뭐라고··이 나팔소리는··

베네트레임 : 으으음. 어정도 대군을 이끌면서 더욱 원군을 부탁했었다나··

후란시 : 오오 너는 스피리티드··그러나 이 후란시는 들은바 없어.

스피리텟드 : 서두르지 않으면··서두르지 않으면··버랜드의 엘베셈의 수호상까지 비행부대가··오기전에··

후란시 : 스피리텟드의 상태가 이상하다··그렇다··너는 공화국군을 쫓아서 행방을 감추고 있었잖아··

스피리텟드 : 서두르지 않으면··서두르지 않으면··버랜드의··수호상까지··

칸 : 저것은 마치 조종당하고 있는 것 같군··므므므, 불잡의 주술에 걸려 있구나. 설마 그것을 파괴할 작정인가?

단타레스 : 그것이 뭐야 칸?

칸 : 엘베셈의 구룬 부족의 수호상입니다. 그것 덕택에 불잡으로부터의 침략을 엘베셈은 막을 수 있었습니다.

신비오스 : ···

칸 : 만약 파괴당하면 엘베셈이 위험하다. 서둘러 주십시오 신비오스경. 놈들을 먼저 보내면 안됩니다.

후란시 : 공화국놈들 총공격을 가할 셈이군. 말해두겠다··스피리티드장군. 방해하면 당신의 군도 가차없어.

전투 : 전투는 일단 스피리텟드 군과 싸우고 있는 곳으로 방향을 맞추고 전진하도록 한다. 물론 가까이 있다면 스피리텟드 군도 공격을 하지만 우선적으로 공격하는 것은 후란시의 군대이므로 피해는 별로 없을 것이다. 스피리텟드 군이 모두 사라진 후에는 왼쪽으로 방향을 잡아 본대위에있는 부대를 제거하고 그 다음 본대를 치도록 한다. 본대는 접근 전에는 움직이지 않으므로 위의부대를 쉽게 제거할 수 있

을것이다.

후란 : 신비오스군한테 질 리가 없다. 데스토니아제국~만세 크억

단 : 정말로 후란시장군이 말한대로다. 스피리티드군의 난입사고로 버틸 수 있었습니다 신비오스님.

신비오스 : …

베네트레임 : 으음 후란시장군의 죽음은 꽤나 분했겠군. 아군한테 당하다니 비극이군… 그러나 감상에 젖어있을 때가 아니야. 칸이 말했던 수호상이 위험하니까 우리들이 지키지 않으면 안돼. 신비오스.

단타레스 : 방금의 전투로 모두 지칠대로 지쳤습니다. 가능하면 약간이라도 쉬고 싶습니다. 저 마을을 들러보겠습니까? 예(YES)

베네트레임 : 으음. 아무리 갈길이 바쁘다 하더라도…장수는 항상 병사들을 신경쓰지 않으면 안된다. 마을로 들러가는 것이 현명하겠어.

■ 바가본드 마을(이벤트 2)

저스티스가 동료로…

마을에 공화국군의 병사들이 상처를 치료받고 있다면서 이상한 말형의 상처없는 공화국군이 있다고 하는데…

저스티스 : 당신은 후라갈드령의 신비오스님, 베네트레임폐하, 그리고…같은 후라갈드의 단탈레스도.

단타레스 : 공화국군으로 남겨진 병사란…너였구나 저스티스.

신비오스 : …

단타레스 : 그는 수도수호대의 에큐얼군의 사람입니다. 콤라드님이 수도로 가끔 방문하셨을 때에는 상당히 친했습니다.

저스티스 : 예. 아버님인 콤라드님으로부터는 우리 주군 에큐얼장군 모두 항상 큰 신세를 졌습니다.

베네트레임 : 에큐얼이 너를 두고 갔다고…상처를 입었다 해도 그정도다. 행군에 지장이 있다고는 생각되지 않는데…

저스티스 : 저는 에큐얼님과 말다툼을 하여 에큐얼님을 화나게 만들었습니다. 그리고… 군을 떠나게…

단타레스 : 당신같은 충신이 말다툼이라니 알수 없는 일이다. 자세히 말해주시오.

저스티스 : 부탁이다 단탈레스 묻지 말아 다오. 나는 지금도 에큐얼님을…

단타레스 : 베네트레임한테도 말씀 드릴 수 없는가?

저스티스 : 이제…아무 이야기도 하고 싶지 않습니다. 내일은 내버려둬 주시오.

이야기후 마을 밖을 나가려 하면 마음이 변했는지 저스티스가 합류한다. 이로인해 헤이우드 말고도 장거리 공격자가 하나 는 셈이다. 저스티스는 황기사로 전직은 필요없다.

■ 수호신상 앞에서(전투 4, 이벤트 3)

단타레스 : 개전에 의해 적인이 엉망이군요. 이런 주요가도에 몬스터가…

파괴된 수호신상

신비오스 : …

단타레스 : 저것은 분명히 스피리티드군입니다. 저런 곳까지 나아가고 있었다니…

베네트레임 : 으음. 스피리티드군느이 진군속도는 생각보다…빠른 것 같군.

신비오스 : …

베네트레임 : 스피리티드의 목표가 수호상이면 한시의 여유도 없다 신비오스. 스피리티드군을 쫓아서 출발이다!

전투 : 수호신 상을 지키는 것은 무리다. 아무리 빨리 가더라도 수호신상은 이미 망가진 상태가 되기 때문이다. 따라서 무리하게 전진할 필요는 없고 천천히 적을 하나씩 없애 가면서 수호신상 앞으로 가는 것이 좋을 것이다. 적의 보스는 스피리테드 장군이지만 그리 강하지 않으니 겁먹을 필요는 없다.

파산디 : 기다리고 있었다. 스피리티드장군. 이것이 여기에 있기 때문에 엘베셈 이노베티의 자손들은 안심하고 후손을 남겨 왔던 것이다. 휴돌이 잠들고 나서 천년…예언대로 세계를 2분하는 전쟁은 시작되었고 수호상을 파괴할 기회가 왔다. 엘베셈을 지키는 수호상의 결계는 엘베셈의 가호를 받는자들에 의해 그 효력을…잃게할 수 있다.

(수호신 상 파괴)

파산디 : 호호호 드디어 수호상이 파괴되었다. 불잠의 침공을 막을 것은 없다. 끝났군, 그 엘베셈도…(신비오스 일행은 웅성거리고…) 시끄러워, 공화국군이라고…처치해 스피리티드. 신비오스군도 처치해버려.

? : 수고많군…불잠의 사제여…

파산디 : 뭐야…이 요기는…강하다…그리고 무섭다.

? : 찾아봐도 소용없어…

파산디 : 방해자가…나타난 것 같군. 나는…그 쪽을 찾아보마. 신비오스군은 너한테 맡긴다.

(스피리테드 죽음 후)

칸 : 황금의 상아…수호상아…엘베셈의 귀문의 수비가 파괴되었다.

신비오스 : …

파산디 : 오오 스피리티드여! 흑 젠장…빌어먹을…

가름 : 사제…너의 힘으로는…나를 쓰러뜨리는 일은…무리다…

쥴리앙 : 놈이다…

파산디 : 최강의 휴돌이라 불리우는 가름. 당신은…어떠한 계략에도 가담하지 않고 어떠한 계략의 방해도…하지 않는 것이 아니었나. 그렇다면 왜 방해를 하는겁니까. 불잠의 의지가 마음에 안드십니까!

가름 : 불잠의 가상은 가깝다. 아니…이미

이자가 진짜 힘들어?!

깨어나기 시작하지 않았나? 그것을 보기 위해 온것일 뿐…

파산디 : 그렇다면, 그렇다면…가름이시여…절대로…절대로 방해하지 말도록.

마스큐린 : 무리야 쥴리앙. 상대는 진짜 휴돌이라 하잖아. 혼자의 힘으로는 무리야!

쥴리앙 : 막지 말아줘 마스큐린. 나는 가름을 찾아서 살아왔다. 이번 기회를 놓칠 수는 없다.

가름 : 나를 쓰러뜨리고 싶은 모양인데, 아서라. 너는 무리다.

쥴리앙 : 죽어라 가름! 우와 우와아아아아 (쥴리앙은 계곡 아래로 떨어지고 만다.)

마스 : 쥴리앙

가름 : 불잠의 사제여, 방해가 있었다. 나머지는 다음 기회로 넘기지. 다크포스를 쌓아두거라.

파산디 : 가름. 무서운 휴돌…가엽게도…가름만 나타나지 않았어도 이 파산다가 지켜줬는데…반드시 내가 치료해 줄게.

단타레스 : 오오오 스피리티드를 어떻게 할셈이냐!

파산디 : 가름이 살려줬군 너희들…오늘은 용서해주지. 다음에 만났을 때, 생명의 보장은 못해…

■ 절벽에서(전투 5, 이벤트 4)

에큐얼 장군의 등장

절벽에서는 제국군이 여전히 진을 치고 있다. 아마도 제국이 영향력을 나타낼 수 있는 마지막 장소라 그럴 것이다. 또한 이곳의 지형은 밀집 지형이므로 한 곳에서 모든일을 끝내고 전진하는 것이 필수 적이다. 또한 메디온 왕자 등장 후 배후에 등장하는 적이 증가하므로 함부로 다리를 건너지 않는 것이 좋다. 최소한의 인원만 전진후 적이 등장하면 바로 뒤로 뺄 수 있게 배치하도록 한다.

중간에 에큐얼 장군이 나와 평등의 이념을 실현하기위해 제국과 한편이 되기로 했다는 말을 한다. 베네트레임은 그를 설득하지만 정작 이를 설득한 것은 메디온 왕자였다. 아마도 같은 제국 사이에서 2가지 의견이나오자 상당히 혼란스러운 듯하게 보이는 에큐얼. 하지만 신비오스 군이 다리위로 올라오자 에큐얼은 자폭을 택하고 제국 장군에게 달려든다. 하지만 에큐얼은 절벽에서 떨어져 죽는 비참한 최후를 맞이한다.

전투 후 메디온 왕자에게 신비오스

메디온 일행과 대화

군은 바란드의 남쪽으로 가기를 권유하고 메디온 일행은 그 의견을 따른다. 하지만…

EPILOGUE

열성이라고는 하지만 강적이었던 휴돌을 쓰러뜨린 일로 쿠어스에 평화를 되찾은 시비오스 측은 후란시장군을 격파하고 제국령을 두고 떠났다. 버렌드의 수비대를 부순 스피리티드군을 무찔러 공화국 본토로 한발짝 다가선 일행을 기다리고 있었던 것은 에큐얼과 가젤이라는 열강의 두 장군이었다. 전환포인트전 이래의 메디온군의 지원은 이 격전에서 크나큰 승리와 새로운 신뢰를 낳았지만 헤어지는 양군은 모른다. 다음 시련이 기다리고 있다는 것을…

제 4부 아스비니아 공화국의 내란

진행 아스비아 성내(이벤트 1, 이벤트 2)-아스비아 마을-성 밖(전투 1)-폐허가된 마을-마을 밖에서(전투 2)-용암동굴에서(전투 3)-동굴을 지나(전투 4)-프라갈트마을-지하 장소(전투 5)-에필로그

■ 아스비아 성내(이벤트 1, 이벤트 2)

마침내 신비오스 일행은 아스비니아 수도인 아스비아에 입성하고 동료

성 안에서의 대화

들은 집합소에서, 신비오스와 단타레스는 베네트레임, 후랏다, 티라니와 이야기를 나눈다.

후랏티 : 흐으음…짐지키고 있던 우리들로써는 상상도 못하는 일이 일어나고 있었군.

티라니 : 그래도 에큐얼의 일은…그 용맹하고 성실한 사람이 믿을 수 없어.

베네트레임 : 아니…에큐얼은 그 나름대로…공화국의 미래를 걱정하고 있었다고 생각해. 좀 더 대화가 필요했어…

후랏타 : 이번의 원정으로 공화국군은 많은 무장을 잃어버렸어. 국왕의 귀환도 고전의 극을 달렸었다는데 그 사이 아스비니아는 평온을 유지하고 있었지.

티라니 : 어제오늘의 아스비니아의 상황이…평온이라고 부를 수 있으면…이야기 아닌가. 현상유지를 한다는 지원의 의미에서는 말이야.

베네트레임 : 원래 비옥하다고는 할 수 없는 아스비니아의 땅이다. 이번 기후불순으로 작물의 수확에 타격을 받아 어디에서도 조금이라도 많은 원조를 얻고 싶은거야.

신비오스 : …

베네트레임 : 그러나 블라이바블령의 페아소일에는 타 영지보다 많은 물자를 조달했을 텐데, 절약만 잘 하면 올 겨울은 불안은 없어.

단타레스 : 부대표가 영주인 은혜를 입고 있으면서 보다 많은 원조를 요구할 목적으로 이 아스비니아군을 보내다니!

티라니 : 그러나 원래 재정이 빈약한 아스비니아야. 어떻게 각 영토의 요구에 응해서 지원을 계속할 수 있는지가 신기해.

후랏타 : 나는 군인이니까 자세한 이야기는…그러나 아스비니아에 재정이 있으면 공화국의 이념을 근거로 분배해야 합니다.

티라니 : 에큐얼과 후랏다는 같은 군인이지만 공화의 생각에 차이가 있는 것같은데?

베네트레임 : 자 페아소일군을 어떻게 하느냐인데 후랏다, 군인으로써 너에게 묻는다. 남문의 페아소일군을 어떻게 했으면 좋겠나?

후랏티 : 제2성벽내부에 침입했다고는 하지만 제2성벽은 견고합니다. 놔두면 곧 포기하리라…

티라니 : 후랏다, 안보는 사이에 머리가 굳었구나. 안그러면…그럴게라도 해서…

베네트레임 : 급한 문제? 페아소일군이?

티라니 : 페아소일군이 움직인다고? 음…말해보라!

병사 : 아뢰옵니다. 페아소일군의 병동대가 스트랏지로 진군을 개시한 모양입니다.

티라니 : 후랏다 이래도 여전히…페아소일군을 놔두라고 하는 건가?

신비오스 : …

베네트레임 : 스트랏지는 우리나라 열차의 종착지점으로 아스비니아의 물자도 비축되어있다…군을 보내주는 것은 고맙지만…

티라니 : 뭘 망설이는가 베네트레임. 거기를 점거당하면 곤일 나. 당장 신비오스군을 진군시켜야해

베네트레임 : 안좋은 예감이 들어, 티라니. 신비오스군은 후라갈트로 한번 돌아가 군을 재정비시키고 싶어…그러나…

단타레스 : 페아소일군의 격퇴하는 정도라면 그다지 큰 군사행동은 되지 않겠죠?

신비오스 : …

베네트레임 : 그렇다면 부탁한다. 신비오스. 그러나, 부디 깊숙히 개입하지 마라. 빨리 후라갈트로 출발하거라.

(이벤트 2)

프리후의 등장

아래로 내려오면 한 여자(?)가 단타레스에게 아는 체를 하면서 뭔가 의미 심장한 말을 남긴다. 그는 이곳의 전략가로 상당히 신비오스와 겨루고 싶은 인상을 준다. 그리고 페아소 일행과 싸울 것인지를 묻는데.. 그 이후의 대답도 아직은 수수께끼이다.

■ 아스비아 마을

마을에서 할 일은 장비를 점검하고 아이템을 채우는 것과 추가 캐릭터 하나가 늘어나는 것 뿐이다. 빨리 후라갈트로 가자.

■ 성 밖(전투 1)

페아소 일행과 싸우게 된다. 적은 무난하게 처치할 수 있으니 걱정말고 전투에 임할 것. 그리고 이때쯤이면 캐릭터간에 균형이 맞지 않는 캐릭터가 1.2명 존재할 수 있는 상황이다. 이들을 죽는 한이 있더라도 공격에 가담시켜 레벨을 올리도록 노력하자. 나중에 후회하게 된다.

■ 페허가 된 마을

마을은 페아소 군에의해 습격을 받은 후 완전히 페허 상태이다. 하지만 기본적인 장비조달은 할 수 있으므로 걱정하지 말자. 또한 이곳에서 동료 하나를 더 만날 수 있다.

■ 마을 밖에서(전투 2)

적들과의 대화

이곳의 전투는 치열하지만 주의해서 움직이기만 하면 쉽게 진행시킬 수 있을 것이다. 특히 단타레스의 움직임이 장거리 이므로 이를 타 캐릭터와 균형을 맞춰 움직이는 것이 가장 좋은 방법이다. 또한 지형의 대부분이 사막으로 이루어져 있으므로 이동력이 형저하게 떨어져 있다는 것도 조심해야 할 요소중 하나이다.

■ 용암동굴에서(전투 3)

일점대형으로 드래곤을 공격하자

용암동굴에서 가장 중요한것은 적이 계속 나오는 포인트가 있다는 점이다. 이는 앞으로 진행하는 전투에서도 자주 나오는 것인데. 초반에는 계속 공격을 하다가, 후반에는 후방부대 1.2명을 남겨둔 후 전진하는 것이 좋다. 이 녀석들은 계속 접근은 하지만 죽이지만 으면 더 나오지 않는 다는 특성이 있기 때문이다. 또한 어느 정도 진행하다 보면 그 녀석들과 만날 일도 적어지게 되어 본 전투에 전력을 다할 수 있을 것이다.

■ 동굴을 지나(전투 4)

후랏다의 죽음

이 장의 처음에 만났던 후랏다와의 전투이다. 후랏다는 신비오스 군의 등장에 놀라면서도 자신은 공화국의 절대적인 이념을 이루기 위해 베네트레임에 반기를 들었다고 한다.(에큐얼과 같은말…) 그러면서 신비오스 군이 베네트레임에 붙은 이상 싸울 수밖에 없다고 하지만…

전투는 적이 두 방향에 있다는 것이 포인트이다. 적 중에서 가장 활동적으로 움직이는 적은 왼쪽에 있는 적이므로 이들부터 먼저 제거해야 한다. 또, 초반에는 이 두 적이 합류를 하지 못하게 막는 것도 이 전투를 쉽게 풀어나가는 것중 하나이다.

전투가 끝나면 후랏다는 자신이 뭔가 홀려있었다고 말하면서 궁극적인 원인은 공화국의 재정 부재에 기인한다는 말을 한다. 또한 콤라드님의 이상한 변화는 이로인해 야기될 수 밖에 없는 축제에 기인했다고 하면서 너무 오해하지 말라는 말을 한다.

하지만 이때 불잡사제인 피알이 등장해 후랏다를 죽이고 콤라드의 성으로 들어가 버린다. 아마도 콤라드 신변에 불잡이 어떤 일을 저지른 것같다.

■ 프라갈드 마을

신부와의 대화

이곳에서는 성으로 들어갈 수 없는 관계로 비밀문을 찾아야 한다. 이곳을 알 수 있는 방법은 마을의 신부와 이야기 하는 것이다. 물론 이야기는 신부의 바로 옆에가서 해야만 직접 이야기가 가능하다. 신부는 마을이 점점 이상해 지고 있다면서 콤라드님 신변에 어떤 일이 일어나지 않았는지를 걱정한다. 또 지하장소로 들어가는 문은 공화국의 문장과 관계가 있다고 하는데…

마을을 보면 알수 있지만 성벽에는 공화국의 문장이 있다. 이곳을 모두 조사하다보면 아래로 내려가는 비밀통로가 나올 것이다. 이로서 콤라드님과 만날 수 있게 되었지만…

■ 지하장소(전투 5)

콤라드가 의자에 앉아있고 신비오스를 부른다. 하지만 신비오스가 가까이 가면 콤라드는 오지말라고 말리는데… 이는 불잡교의 피알의 흉계였다. 피알은 역시 예정은 이길 수 없다라는 말을 하면서 가면승을 불러모아 신비오스측을 공격하기 시작한다.

전투는 기둥과 고저차로 인해 초반 이동하는 장소가 한정되어 있다. 우선 팀을 2개로 나누어 공격하고 계속적으로 적이 나오는 곳을 우선적으로 캐릭터로 막도록 한다. 그 후 주력을 중앙으로 보내 좌, 우에 남아있는 적을 제거하고 전체를 중앙으로 보내 피알을 제거하면 된다. 하지만 피알은 제거되지 않고 오히려 콤라드를 죽인 후 오브저브 마을의 탑으로 도망간다. 그리고 콤라드는…

콤라드의 죽음

신비오스 : …
마스큐린 : 콤라드나…
그레이스 : 정신차리십시오 콤라드님…
콤라드 : 불잡은…
신비오스 : …
콤라드 : 바루시스가 위험하·다. 으윽 단탈레스·가라. 신비오스와·옵서브로.
단타레스 : 예 가겠습니다. 콤라드님. 그러나 그 전에 콤라드님을!
콤라드 : 아 안돼·나는 이제 힘이 될 수 없다. 바루시스와·협력…
마스큐린 : 시, 싫어 이런거…
그레이스 : 안됩니다. 정신을 차려주십시오·부탁입니다. 정신을, 정신을…
콤라드 : 20년·금방이군·드디어 쉴 수 있다·드디어…
단타레스 : 무, 무슨 말씀이십니까·아직·우리들을 인도해 주십시오.
콤라드 : 헤어질·때가·왔다·안녕·신비오스.
제로 : 거짓말이지·이런 거…
마스큐린 : 제로·미안·콤라드님은…

그레이스는 콤라드를 살리기위해 마법을 사용하지만 이도 소용없는 짓. 콤라드는 영원한 잠 속으로 빠져든다.

EPILOGUE

공화국으로 돌아간 신비오스들을 기다리고 있던 것은 무사를 기뻐하는 국민이나 중신들의 목소리와 함께… 그들의 귀환을 환영하지 않는 차가운 시선이었다. 버랜드의 내란을 초래한 공화국의 재정위기는 그렇게 강했던 공화국의 연대의식을 단절시켰다. 오래로 할 수 없이 싸운 후랏타 장군이 쓰러지고 공화국의 핵이며 믿음직한 아버지 콤라드마저 잃고 모든 것을 안고 서있는…신비오스였다.

제 5부 옵서브 유적의 탑

진행 프라갈드성-성밖(전투 1)-오브저브 마을-바루시스와의 만남(전투 2)-탑 내(이벤트 1)-만리장성(전투 3)-작은 마을 마로리 마을 밖(전투 4)-에필로그

■ 프라갈드 성

콤라드의 죽음은 신비오스에게는 충격이었다. 하지만 충격을 계속 간직할 수 없는 일이다. 이제 신비오스 일행은 바루시스가 살고있는 탑으로 발걸음을 옮긴다.

■ 성밖(전투 1)

이곳은 다리로 인해 이동의 제한을 받는다. 한줄로 캐릭터들이 다 서버리면 후방 부대가 전진을 할 수 없기 때문에 최대한 빨리 숨통을 열어 적을 일시에 공격해야 한다. 적의 등장도 잦으므로 주의.

다리를 조심해서 건너자

■ 오브저브 마을

이 마을은 단지 아이템만을 갖추고 바로 탑으로 돌진하도록 한다. 이외에는 별 볼일이 없는 장소이다.

■ 바루시스와의 만남(전투 3)

탑으로 가게되면 피알이 진을 치고 있다. 피알은 올라오면 올라와 보라고 하는데…

전투는 회전하면서 올라가는 형식으로 되어있기 때문에 적들의 움직임을 수시로 확인 하면서 진행하도록 한다. 또한 초반에 아래로 내려갈 수 있는 계단이 존재하므로 적들이 이곳을 통해 공격을 해온다. 이곳에 2면정도를 배치한 후 안으로 들어갈 수 있는 방이 나오면 동료를 모아 올라가도록 한다. 그리고 이 방안에는 들어가지 않는 것이 좋다. 적이 강하기 때문에 올라가기도 전에 죽을 확율이 높다. 물론 무리지어 진행하는 것도 필수적인 요건이다.

탑에 올라가 피알을 죽이게 되면 파산다가 나타나 피알을 데려가려 한다. 바루시스는 악의 힘이 증폭되는 것을 막기위해 단타레스로 하여금 이를 막으려 하지만 역시 악의 힘은 강한 모양이다. 어쩔 수 없는 상황으로 신비오스 일행은 물러나고 파산다는 피

피알의 죽음과 파산다의 등장

알을 데려가고만다.

■ 탑내(이벤트 1) (바루시스와의 대화)

단타레스 : 아까 전투중의 말씀은 모대체·우리들이 바루시스님을 방문한 것 만으로 어떻게 콤라드님의 불행을…

바루시스 : 콤라드님과 베네트레임님과 나는 서로 약속을 했었어…

신비오스 : …

바루시스 : 세명중 누군가가 뜻을 이루기 전에 쓰러지면 남은 자가 뜻을 계승할 자를 키우도록 한다는 것을. 예를 들면 나야, 신비오스!

그레이스 : 그 의지란 혹시 휴돌입니까? 앗 그러고보니 베네트레임님이 불잡교에 대해서 잘 알던것도…

단타레스 : 후라갈트의 학자가 연구하고 있단…천년왕국전승도 고대유적의 발굴사업도 불잡부활에 관계가 있었군요.

신비오스 : …

바루시스 : 대륙이 휴돌 통치체제가 되지 않도록 나는 아버지 콤라드님의 의지를 잇는 거다. 나는 그것을 위해 얼마든지 힘을 빌려주지

단타레스 : 그래서 지금부터 우리들은… 무엇을 하면 좋겠습니까?

바루시스 : 자 불잡의 신전으로…라고 내심 말하고 싶지만 아무래도 그렇게는 안될 것 같다.

마스큐린 : 종전에 말씀하셨던 그것입니까…일큐레가 남쪽으로 갔다고…

바루시스 : 거대한 버섯형태의 일큐레는 불잡을 상징하는 비행물체이다. 물론 그 행방도 묘연하지만…

신비오스 : …

바루시스 : 알고 있지만 그들의 계략에 의해 제국과 공화국이 전쟁을 하게되었을 뿐만 아니라·내란에도 관여하고 있는 것같다.

마스큐린 : 평화회담뿐만 아니라 내란에까지·페아소일군이나 후랏다군의 반란에도 불잡사교군이 끼고 있었다니…

그레이스 : 불잡교는·무엇 때문에·그런일을 하는 겁니까?

바루시스 : 이건 억측의 영역을 못벗어나지만 공포나 증오나 슬픔 등 사람들의 기가 휴돌의 먹이이다. 저걸 봐라. 저건 아무래도 마이너스 힘의 계측기인 것 같다. 전란이 활발할수록 밝게 빛나지.

단타레스 : 불잡교가 전란에 의한 비극을 만들어내어 휴돌의 부활을 지원하고 있다고?

신비오스 : …

바루시스 : 그들의 힘이 더 이상 커지지 않기 위해서도 먼저 불잡토벌을 행하기전에… 국내의 전란을 가라앉히지 않으면 안돼. 마로리령의 트라스틴경을 찾아가자. 그 분은 아스비니아에서 가장 인망이 있어. 움직여 주기만 하면 내란도 가라앉아.

단타레스 : 과연 대단하십니다·바루시스님. 트라스틴님은 신비오스님한테도 매형이기도 하니까 부탁하기 쉬울 것입니다.

바루시스 : 음 그런거다·자아 시간이 급하다. 만리장성 서쪽을 건너가자!

■ 만리장성(전투 3)

마로리로 가기 위해서는 만리장성을 통해 가야한다. 만리장성은 아까 탑을 올라오던 중 성벽과같은 곳으로 가면 된다. 이곳에는 초반에 진을치고 있는 성채의 적부터 없애야 한다. 또

이곳의 보스 고렘

한 일정 정도를 진행하다 나오는 후방의 가면승을 조심해야 한다. 이들은 계속 나타나기 때문에 한번 나온 적을 물리친 후 빨리 전진하는 것이 피해를 줄일 수 있는 지름길이다. 또 중간에 나타나는 무라사메를 지키면서 게임을 진행해야 하고, 그와 동시에 나타나는 보스인 고렘의 전체공격을 조심해야 한다. 더욱이 고렘을 공격할 때에는 고렘 옆에 있는 가면승들을 먼저 제거하고 진행해야 하기때문에 마스큐린 등의 공격마법 사용 가능 캐릭터들을 가면승에게, 그 이외에 직접공격이 가능한 캐릭터를 고렘에 배치하고 헤이우드와 저스티스를 후방에 배치하여 적의 공격에 유동적으로 대처할 수 있게 한다.

■ 작은 마을

(고렘을 물리치면 만리장성 아래로 내려오게 되고 앞에 작은 마을 이 있다. 안들러도 좋은 곳이지만 재정비를 위해서는 반드시 들리는 것이 좋다.

■ 마로리 마을 밖(전투 4)

이 장의 마지막 전투 이다. 지형적으로 이동될 수 있는 구간이 좁기때문에 적의 집중공격을 받기 쉽다. 따라서 약간 분산 된 형태의 대형으로 적을 공격해야 피해를 적게 적을 제거할 수 있을 것이다.

무라사메의 정식 인물을…

■ EPILOGUE

바루시스한테로 간 아버지의 원수 피알을 쫓아서 옴서브로 진군한 신비오스일행이 본 것은 하늘에 닿을 듯 선 고대 탑의 장관이었다. 강적 피알을 무찌르고 바루시스를 구출한일행은 군사가 된 그로부터 아버지들의 진실된 모습을 알고 신비오스가 이어받아야할 사명을 가슴에 새기는 거였다. 공화국의 질서를 회복시켜 제국의 위협을 쫓아내기 위해서는 한시라도 빨리 누나 마가렛트가 시집간 땅 마로리로… 한편 제국은 공화국 본토로의 침공을 개시한다.

제 6부 거신전사의 등장

> **진행** 마로리 마을-성안뜰(전투 1)-성밖(전투 2)-아스비아 지하(전투 3)-용사의 던젼(번외, 전투 4)-마로리 성(이벤트 1)-거신전사 등장(전투 5)-마지막을 향해(전투6)

■ 마로리 마을

이제 성 안으로…

이곳에서는 이전에 피해입었던 것을 정비한 후 성 안으로 들어가면 된다.

■ 성안뜰(전투 1)

이곳의 전투는 프라후의 음모로 인해 벌어진다. 또한 무라사메가 동료들을 데려오기 전 3턴은 단타레스와 신비오스 둘이서만 전투를 진행해야 하기 때문에 전투를 하는데 어려움이 많다. 우선 적은 오른쪽에있는 방사들과

배반자의 말로의 죽음

기사 하나를 처치하는 것으로 가닥을 잡으면 된다. 만일 레벨이 낮아 자꾸 죽는다면 두명만의 레벨을 올리도록 한다. 이 둘이 레벨이 낮으면 앞으로의 진행은 힘들다. 위에 설명한 적 3명을 죽일 때면 동료들이 올 것이다. 동료는 둘로 나누지 말고 왼쪽으로 집중시켜 진행하도록 한다.

프라후와의 전투

■ 성 밖(전투 2)

이번 일의 음모를 꾸민 프라후가 나타났다. 프라후는 어머니의 일과 아버지의 일로 뭔가 오해를 하고 있다. 하지만 오해는 오해일 뿐. 자신은 이것보다는 신비오스와 겨루고 싶은 것이 우선이라고 한다.

전투는 중앙돌파는 힘들고 왼쪽이나 오른쪽으로 밀집 공격해 쓸어버리는 전투를 하는 것이 좋다. 조심해야할 캐릭터는 그리폰이다. 그리폰은 공격력도 강하면서도 HP가 높기 때문에 상당히 골치아플 것이다. 이 이후 그리폰은 전투에 항시 등장한다.

프라후가 죽으면 파산다가 나와 마지막 경고를 신비오스에게 경고를 하면서 프라후가 떨어뜨린 석상에 대해 알게 되면 그때 상대를 하게해 주겠다고 한다. 이제 제국군에게 점령된 성으로 가서 석상에 이 돌 석상을 사용

하자. 그러면 마침내 안으로 들어갈 수 있다.

■ 아스비아 지하(전투 3)

이곳에서는 마침내 파산다와의 전투가 벌어진다. 하지만 파산다도 혼자 나오지 않았다. 전에 회수해 갔던 스피리텟드를 어둠의 힘으로 부활시켜 세뇌시켜 버렸다. 스피리텟드는 무념으로 단지 신비오스군이 적이라는 것만을 인지한 채 전투에 몰입하게 된다. 하지만 곧 신비오스 군에게 단련 스피리텟드는 자아를 찾고 죽어간다.

이를 본 파산다는 맹렬히 공격하지만 마침내 파산다도 신비오스군에게 당하고 만다. 파산다는 거신병의 힘을 조절할 수 있는 것은 자신이 가지고 있는 어둠의 지팡이뿐이며, 이를 다룰 수 있는 자도 어둠의 힘을 가진 자밖에 없다고 하면서, 신비오스군에게 마지막 희망으로 거신전사의 조절을 없에 주겠다는 이야기를 하며 물속으로 사라져 버린다. 그녀 다운 종말이였다.

전투 : 전투는 단순하다. 지금까지의 기본적인 전략을 그대로 사용하면 쉽게 이길 수 있을 것이다. 하지만 적의 레벨과 HP가 높은 관계로 함부로 적 깊숙히 들어가는 것은 삼가하도록 한다.

■ 용사의 던전(번외, 전투 4)

이곳은 아스비아 지하에 있는 장소로 스토리와는 무관한 장소이다. 하지만 마지막 결전을 앞두고 레벨에 자신이 없는 게이머라면 한번쯤 도전해 볼만하다. 던전은 총 4단계로 되어있으며 각각의 적은 보스와 마지막 단계를 제외하고는 적이 계속 등장한다(레벨 올리기에는 안성맞춤이다).

각 단계는 전직을 기본으로 하며 1

마지막 던전

단계-전직후 레벨1-5, 2단계-전직후 레벨4-10, 3단계-전직 후 레벨 9-15, 4단계-전직 후 레벨 14-등에 알맞게

트리스탄과의 대화

설정되어있다.

특히 마지막 단계는 마지막 보스전을 연상시키므로 마지막 보스처리에 대한 경험을 얻을 수 있을 것이다.

■ 마로리 성(이벤트 1)

다시 마로리 성에 돌아가면 매형 트리스탄, 그리고 누님과 이야기 하게 된다. 신비오스군은 아직 누님의 아이는 무사하다라는 말을 전한다. 하지만 그 아이로 인해 트리스탄 군은 움직일 수 없는 상황이다. 더우기 거신전사의 등장은 이런 상황을 더욱 고착시키고 있었다. 이때 바루시스가 한가지 정보를 알리며 제안을 한다. 아까 파산다가 알려준 대로라면 거신전사는 적과 아군을 구별 못할 테니 그 것을 이용해 아이를 구하고 댐 공격으로 거신전사를 날려버리자는 것이다.

트리스탄은 위험한 방법이지만 해볼만하다면서 신비오스에게 그 일을 부탁한다. 신비오스 군은 마침내 마지막 전투가 될지도 모르는 결전장으로 향한다.

거신전사의 등장

■ 거신전사 등장(전투 5)

처음 등장하는 적은 아로간트이다. 그는 아이를 되 찾고 싶으면 자신을 죽여야 할 것이라고 말하면서 안으로 사라진다.

전투: 이번 공격은 양동 작전이다. 신비오스팀은 다리위에서, 다른팀은 댐의 수문을 열기 위해 진행한다. 초반 3턴 정도는 거신전사가 등장하지 않으므로 신비오스군을 오른쪽으로 진행시켜 적을 죽인 후 계속적으로 나오는 적을 막기위해 그 위에 서 있고 일부를 왼쪽으로 옮겨 적을 공격한 후 계단위에 자리를 잡고, 댐의 수문을 여는 팀이 보스를 공격하는 순간에 오른쪽에 있던 캐릭터들을 빨리 왼쪽으로 옮기도록 한다. 댐의 수문이 열리면 모든 것이 날아가지만 오직 이 장소만이 피난처이기 때문이며, 또한 수문이 열린 후 움직을 수 있는 턴이 한 턴 뿐이기에 이런 방법을 쓰는 것이 적절하다. 만일 후방 적 공격이 불안하면 이동 전 충분히 체력을 올린 후 진행하도록.

마침내 수문이 열리고...

■ 마지막을 향해(전투 6)

거신 전사만 제거하면 조카를 구할 수 있으리라 생각했지만 이때 등장한 것은 제국의 둘째 왕자인 아로간트였다. 그는 자신을 제거해야만이 이 모든 것을 끝낼 수 있다고 하는데…

전투: 용사의 던전 마지막 부분을 연상시키는 장소이다. 적의 수도 비슷하고 구성비도 유사하다. 물론 전체적으로 에너지가 적다는 것이 게임을 쉽게 진행할 수 있을지 모르지만 처음 시작이 다리위가 아닌 갈래길부터 한

아로간트와의 최후 결전

다는 점에서 약간의 피해는 감수해야 한다. 또한 왕자뒤 적의 비법이 상당히 강력해 아차하면 죽는 경우가 생기니 주의하도록. 또한 왕자도 MP가 없는데도 불구하고 검기로 마법공격이 가능하고, 일반 타격공격도 상당히 강력하므로 우선 주위의 적과 강에서 오는 블루드래곤을 제거한 후, 양 쪽 마법사들을 공격하면서 왕자를 공격하는 방법이 좋다. 만일 불안하다고 리턴하면 다시 거신전사부터 진행해야하는 수고가 생기므로 레벨은 거신병사 이전에 충분히 올리도록 한다.

이 전투 후에는…

게 임 후 기

유현재 (성균관대 산업공학과 2년 재학)

샤이닝 포스는 총 3부작으로 구성되어 있는 대작이다. 일부에서는 새턴 롤플레잉의 그랜디아라고 할 정도로 완성도가 높고, 방대한 양을 자랑한다. 하지만 정작 18일날 나온 그랜디아로 인해 게이머들 사이에서는 일부 골수 팬들을 제외하고는 거의 사라진 게임으로 치부되고 있다(일본에서는 새턴 2대 롤플레잉의 등장이라면서 시끄럽게 떠드는 것과는 대조적이다). 더욱이 세가의 상술(?)로 인해 이 게임을 즐기는 입장에서는 즐겁지 못한 일이 있으니…

바로 3부작이 별도로 출시 된다는 것이다. 물론 시나리오가 따로 나뉘어져 있는 만큼 각 시나리오의 종결은 슈퍼 로봇대전 F와 같이 아쉬움이 남지는 않겠지만, 진정한 엔딩으로서의 느낌이 약하고, 또 세이브 파일을 다음작이 나올 때까지 기다려야 한다는 점에서(메모리 차지도 각 세이브 파일당 240블럭이기 때문에 더욱더…) 게이머에게 부담이 되는 게임이 아닐까한다.

하지만 이를 완벽히 보완하는 풀 폴리곤의 화려한 그래픽과 장중한 사운드, 그리고 타 판타지 게임에서 좀처럼 볼수없는 방대하고 복선과 반전, 유기적 우연성이 풍부한 이 게임은 한번 즐길만하기 보다는 반드시 해 보아야할 게임으로 게이머들 뇌리에 각인될 것이라 믿는다.

SEGA SATURN

월드 와이드 사커 '98

코나미의 실황 월드 사커에 도전장을 낸 또하나의 축구게임. 말 그대로 세가와 코나미는 축구게임의 대명사, 양대 산맥이라고 해도 과언이 아니다. 올해도 어김없이 세가에서 월드시리즈를 내놓았다. 더욱 강력해진 팀들, 새로운 각 나라의 데이터, 그리고 추가된 액션으로 다시 한번 축구돌풍을 일으키려한다. 가자, 월드컵 16강으로.

강력해진 CPU

세가에서 내놓은 축구게임들의 약점은 CPU가 약하다는 점이다. 스포츠게임에서 CPU가 약하면 1인용을 즐기는 플레이어들에게는 맥빠지는 일이 아닐 수 없다. 하지만 이번만은 다르다. 초급과 고급을 확실히 나누어 초보자도 상급자도 즐겁게 즐길 수 있게 되었다. 이제는 더 이상 약점이란 없다. 월드컵 최종우승을 하려면 피나는 연습이 있어야만 가능할지도…

다양한 게임모드

모든 축구게임이 다 그렇겠지만 월드와이드 사커(이하 WWS)는 다양한 게임모드로 플레이어에게 어필한다. 그럼 여기서는 각 게임모드에 대해 알아보기로 한다.

1.친선경기(FRIENDLY MATCH) : 말 그대로 친선경기이다. 타게임은 개막전으로 되어 있는 부분.
가벼운 마음으로 COM과 한 경기를 즐길 수 있는 모드이다. 초심자가 자신만의 플레이 방식을 익히기에 적당한 모드다.

2.월드 와이드컵(WORLD WIDE CUP) : 각 지역들의 예선을 거친 후 본선을 치르는 방식. 월드컵과 별반 다를 게 없다. 실력이 붙은 플레이어라면 우승을 노려봄직도 하다.

3.인터내셔널 컵 토너먼트(INTERNATIONAL CUP TOURNAMENT) : 4~16개의 클럽이나 나라를 선택해 토너먼트 방식으로 경기를 치르는모드. 한번만 져도 끝이니 우승을 하기 위해서는 고난이도 실력을 요구하는 모드이다.

4.페널티 슛 아웃(PENALTY SHOOT OUT) : 각 나라를 선택해 P·K로 승부를 하는 방식. P·K를 연습하기에 가장 적당한 모드이다.

5.클럽 개막전(CLUB EXHIBITION) : 클럽별로 경기를 치르는 모드. 나머지는 친선경기와 같다.

6.클럽 리그(CLUB LEAGUE) : 말 그대로 클럽별로 리그전을 치르는 모드이다.

7.선수 에디트(PLAYER EDIT) : 각나라나 클럽에 소속된 선수들의 개인 데이터를 에디트하는 모드이다. 이곳에서 자신만의 캐릭터를 만들 수 도있다.

8.옵션(OPTION) : 경기시간이나 난이도 등을 조절하는 모드가 있다.

레벨(LEVEL) : EASY, NORMAL, HARD, HARDEST
시간(TIME) : 3, 6, 9, 12, 15분
시점(VIEW) : 상좌, 상, 상우, 우
줌(ZOOM) : NORMAL, CLOSE UP, LONG SHOT

언어 선택

모드 선택

커맨드 조작법

일반 커맨드

1.공격

A 버튼 : 슛

(슛 어드바이스)
슛버튼은 오래 누르고 있을수록 그 위력이 세진다. 하지만 그만큼 정확도가 떨어지니 주의해서 사용하자. 골대에서 멀리 떨어져 있을 때 사용하기 좋다. 골 포스트 에리어 안에서 오래 누르고 있으면 골대를 넘어가는 수가 있으니 주의하자. 강력한 슛은 골키퍼의 몸에 맞으면 튕겨져 나오기 때문에 새로운 슛찬스를 만들 수 있다는 것이 장점이다. 슛버튼을 짧게 눌러 슛을 구사할 때는 정확도를 높일 때 사용하자.

토너먼트 참가국 수 결정

토너먼트 참가

B 버튼 : 땅볼패스

(패스 어드바이스)
이 패스는 정확한 패스가 아니다. 숏패스와 오해 없길 바람. 옵션에서 플레이어 셀렉트를 AUTO로 해 놓으면 다소 정확도가 높아지니 참고하자. 그리고 초심자는 꼭 레이더를 보고 패스하는 습관을 들이자.

B+B 버튼 : B+B를 누르면 낮은 스루패스를 할 수 있다.

(어드바이스)
골대 근처에서 골키퍼를 제친 후에 정확한 골로 연결시킬 수 있다.

C 버튼 : 롱패스

(어드바이스)
비교적 정확한 패스를 구사할 수 있다. 누르는 시간에 따라 거리가 조절된다.

공이 다가올 때 B버튼을 살짝 눌러주면 차징에서 이길 수 있으니 참고하자.

운이 좋으면 슛으로 연결될 수 있는데, 항간에는 이게 독수리 슛(?)이라고 한다.

C+C 버튼 : 상대의 머리위로 공을 넘기는 패스. 실제로 사용은 잘 하지 않는다.

L 버튼 : 대쉬

(어드바이스)
대쉬버튼을 오래 누르고 있으면 선수로부터 공이 멀리 떨어지므로 주의하자. 살짝살짝 여러번 누르는 습관을 갖자. 필요이상으로는 사용하지 말자.

R 버튼 : 선수 선택.

2.수비시

A 버튼 : 슬라이딩. 대쉬후 사용하면 강력한 차징을 동반한다.

B 버튼 : 정면과 측면 차징을 한다. 이때 공을 빼앗을 수 있다. 반칙할 확률이 적다.

L 버튼 : 대쉬. 공을 쫓아가려면 눌러야 한다.

R 버튼 : 선수 선택. 공 주위에 있는 선수를 골라야겠죠.

3.코칭

코칭하는 방법은 경기도중 Y나 Z 버튼을 눌러주면 된다. 화면 하단에 코칭이라는 글자가 나옴.

캔슬은 다시 한번 Y나 Z 버튼을 눌러주면 된다.

X : 골키퍼를 직접선택

(어드바이스)
어느 게임이나 골키퍼가 공막는 것은 자동이다. 하지만 이 게임에서는 막는 것은 자동이지만 근처에 있는 공을 걷어내는 것만은 지시할 수 있다.

Y : 농구에서 더블 팀과 같은 역할을 한다. 버튼을 누르면 공을 가진 상대방 선수에게로 선수들 이 모인다.

Z : 오프사이드 트랙

벤치 화면

응용 커맨드

여기서부터는 약간의 커맨드 입력이 가해진다.

1.패스의 응용

힐 패스 : 일명 뒤꿈치 패스라고도 하며 커맨드는 진행방향의 반대를 누르며 B를 동시에 누면 된다. 커맨드는 →+L+→이다.

힐 리프트 : 일명 사포라고도 부르는 기술. 커맨드는 ↑↓↑+B이다.

월 패스 : 일명 2대1패스라고도 부르며 커맨드는 R+B이다. 어렵지만 성공하게 되면 골은 물론이고 화려한 리플레이도 볼 수 있다.

페인트 : 드리블 중에 상대를 속이는 기술
기본 커맨드는 L버튼 ↓↓이다.
전방으로 응용 : →+L+↓↓
후방으로 응용 : 왼쪽은 ↓L+

선수데이터를 에디트

국가를 선택하자

나만의 플레이어를 만들 수도 있다!

패널티 모드

전술모드

시스템모드

실전돌입

오른쪽은
↓+L+→→ 이다.

2. 롱패스의 응용

상대 골대 근처에서 사용하면 센터링이 가능해진다. 방향버튼은 누르지 않아도 된다.

3. 공격의 응용

우리진영에 공이 있을 때 A를 누르면 방향버튼에 관계없이 공을 걷어낸다.

4. 프리킥에 관한 어드바이스

프리킥을 할 때 일명 바나나 킥이라는 것이 가능하게 되는데 사용법은 슛버튼을 길게 누르며 슛을 쏜 반대방향으로 방향버튼을 길게 누른다.

5. 혼합응용

프리킥이다

선수를 고른다

상대방의 전력을 보자

A+C 버튼 : 볼이 공중에 떠 있을 때 A+C 버튼을 누르면 각종 공중기술이 나옴.
헤딩이나 발리킥, 오버헤드킥을 사용할 수 있다.

6. 고난도기술

힐 리프트 슛 : 볼을 몰고 가다가 정면으로 골키퍼와 어느 정도 거리가 있을 때 사용한다.
힐 리프트를 사용하면 공이 머리위로 넘어오는데 볼이 땅에 닿기 전에 슛버튼을 누르면 된다. 거리조절이 중요하다.

독수리 슛(?) : 위에서 언급한 바가 있다. 쓰기 어려우니까 고난이도 기술.
대쉬와 접목해서 쓰면 어느 정도 강력해지고 정확도도 높아진다.
많은 실전 경험이 필요하다.
슛돌이가 되기 위해서라면…

7. 스페셜 기술(?)

항간에 떠도는 일명 얍삽이(?)라는 기술을 정리해 보려고 한다.
통신상에서 도움을 주신분들께 감사드린다.

골키퍼를 속이자

(1) 어느 정도 실력이 붙으면 골키퍼를 넘어뜨릴 수 있다.
(2) 그대로 슛으로 연결하지 말고 골라인 끝으로 드리블을 해가자. (이때 골키퍼가 따라나옴)
(3) 대쉬를 해서 센터링 준비를 하자.
(4) 센타링!! (C버튼)
(5) 재빨리 좋은 포지션에 있는 선수로 바꾸고 A 버튼연타.
(6) 슛이 성공되면 O. K

중간에 오프사이드나 골라인 아웃이 될 경우가 있으니 주의하자. 센터링의 거리도 알아서 조절하자.

1. 팀선택화면

모드에 따라 약간의 차이가 있겠지만 기본적으로 각 지역, 즉 월드컵에서 지역예선을 치를 때 구분해 놓은 것을 기본으로 해서 각 나라나 클럽을 선택할 수 있다.

2. 환경 설정

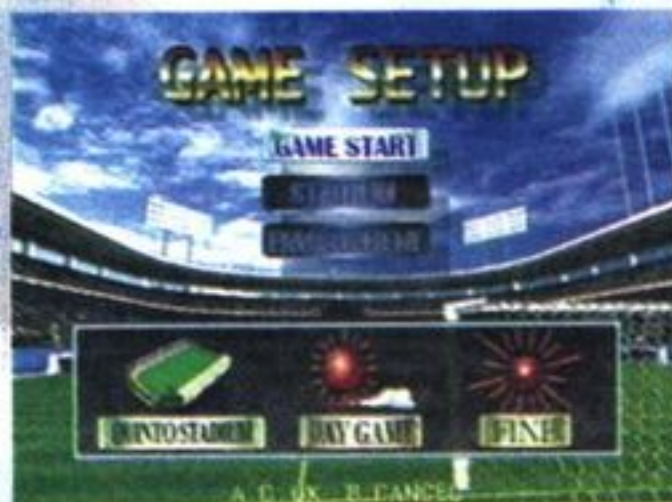
게임에 들어가면 경기장이나 환경 즉, 그날 날씨나 주, 야간 경기를 선택할 수 있는 모드가 나온다. 각자의 기호에 맞게 선택하면 O. K

3. 벤치 화면

1)O. K : 경기를 시작한다.

2)전술(TACTICS)모드 : 팀에 맞는 전술을 짤 수 있다.
NORMAL : 기본 전술
OFFENSIVE : 공격적인 축구를 구사할 수 있다.
DEFENSIVE : 수비위주의 경기를 펼칠 때 사용한다.
RIGHT SIDE UP, LEFT SIDE UP : 양 날개를 중심으로 공격을 펼칠 때 사용. 리베로가 있을 때 사용하면 꽤 안정적인 플레이를 할 수 있다.
CENTER UP : 일명 원톱이나 투톱이라 부르는 전술이다.

3)진형(SYSTEM) : 말 그대로 팀의 진형을 짜는 모드다.
4-4-2(DV), 3-5-2(DV), 4-5-1(DV), 4-3-3(SA), 3-4-3(DV), 2-3-5, 5-4-1이 있다.

4)수비 형식(DEFENCE TYPE) : 수비의 방식을 결정하는 모드
SWEEPER : 미드필드 강화법이다. 리베로의 역할이 크다.
LINE DEFENCE : 수비수 3명이 일렬 횡대로 서서 방어.

경기장 환경설정

경기장 선택

날씨도 선택할 수 있다

5) 키커 선택(KIKER SELECT) : 코너킥이나 패널트킥, 프리킥을 찰 선수를 지정해 주는 모드이다.

6)선수교체(CHANGE MEMBERS) : 말 그대로 게임에 참가할 선수를 선택하는 모드이다.
(능력치 보는 법)
테크닉(TECHNIQUE) : 이 수치가 높을수록 갖가지 기술의 성공률이 높아진다.
슛(SHOT) : 말 그대로 슛할 때의 능력이다. 높을수록 성공률이 높아진다.
민첩성(SPEED) : 이 수치가 높으면 빨리 움직일 수 있다. 수비 돌파시 유

용하다.
밸런스(BALANCE0 : 공수 전체적인 조화도를 측정하는 기준이 된다.
스테미너(STAMINA) : 이 수치가 높을수록 장시간 지치지 않고 경기를 할 수 있다.

7)상대 선수(OPPONENT MEMBERS) : 상대방 출전선수를 체크하는 모드. 맨투맨 방식으로 수비를 할 때 상대 선수를 지정해 두면 편하다.

2. 게임중 옵션 설명

게임중 옵션

리플레이(REPLAY) : 말 그대로 경기 모습을 다시 볼 수 있다.
전술(STRATEGY) : 전술화면으로 간다.
레이더(RADER) : 선수의 위치를 파악할 수 있다.
선수 교체(CHANGE PLAYER) : 공수때 조종할 수 있는 선수가 자동으로 정해진다.
줌(ZOOM) : 옵션과 동일
시점(VIEW) : 옵션과 동일
오디오(AUDIO) : 스테레오, 모노의 선택
B. G. M : 각종 배경음을 들을 수 있다.

대망의 한일 친선 경기!

3. 공격 테크닉 강좌

1)스루 패스와 삼각패스에 관해

스루 패스는 말 그대로 상대편 선수 사이의 빈 공간으로 공을 차서 수비진을 뚫은 뒤 슛찬스를 만드는 패스법이다. 삼각패스는 2명이상의 선수가 패스를 주고받으며 수비진을 돌파하는 패스법이다. 캡틴 쯔바사에서 흔히 나오는 기술.

이 두 패스법을 잘 익혀 놓으면 슛으로 연결할 수 있어 아주 유용하다.

2)최강 돌격법! 스루 패스 사이드 돌파.

이번엔 CPU의 수비가 강화되어 단독 드리블로는 수비를 제치기는 힘이 든다.

그래서 이 돌파법을 소개한다.

좌우 측면으로 공격할 때에는 사이드 어택 또는 센터 어택작전을 사용해서 공격수를 전방으로 내보낸다. 다음에 골라인 근처에서 스루패스를 사용해 최전방 공격수에게 공을 밀어준다. 이때 최전방 공격수에게 패스가 성공되면 공을 몰고 골 에어리어 근처로 가서 중앙 공격수에게 스루패스로 찬스를 만들어 주자. 너무 골키퍼 가까이에서 사용하면 골키퍼가 잡을 수 있으니 주의하자. 이때 스루패스가 성공되면 골키퍼를 약간의 페인팅으로 속이고 슛으로 연결시키자. 이때 골키퍼가 속아 넘어지면 금상첨화이겠죠.

3) 삼각패스로 강력한 수비수를 따돌리자.

스루패스 돌파법과는 달리 삼각패스 돌파법은 고난이도 드리블 실력이 요구된다. 드리블 도중 상대 수비수가 앞을 가로막을 때는 재빨리 골라인 안쪽에 대기하고 있는 공격수에게 삼각패스를 한다. 실패할 경우

이겼다! 대한민국 만세!

가 많고, 골라인 안쪽에 공격수가 없거나 패스하기 불리한 곳에 있을 수 있으니 진형에 신경을 쓰자. 성공이 되면 수비수는 순간 바보가 되니 골키퍼만 잘 요리하면 된다.

4) 점프력이 높은 선수를 공격수로.

센터링이나 코너킥을 했을 때는 대부분 골앞에서 헤딩슛이나 오버헤드킥으로 마무리를 하는데 공격수의 능력치가 떨어지면 성공할 확률이 매우 적어진다. 그러니까 점프력 등 개인 능력이 좋은 선수를 주 공격수로 사용하자.

5)골에리어 안에서 드리블하는 법.

골에리어 안에서 드리블은 골과 직결되기 때문에 피나는 연습이 필요하다. 일단 골키퍼 근처에서

위아래로 페인트 드리블 연습을 하자. 그러면 골키퍼는 당황하게 되고, 이때 골을 성공시킬수 있다. 하지만 타이밍을 잘못하게 되면 골키퍼에게 골을 내주는 격이 되므로 연습을 해두자.

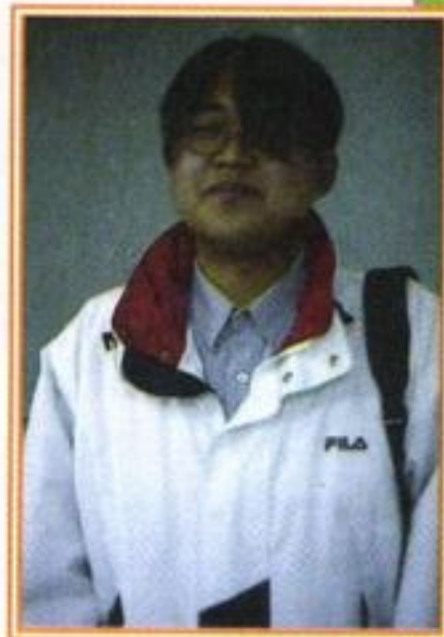
6) 튕겨져 나온 볼의 처리.

위에서 언급한바가 있지만, 혹시나 해서 강조해 둔다. 강력한 슛을 했을 때 골키퍼의 몸에 공이 맞게 되면 공이 튀어나오는데, 이때 볼을 어떻게 처리하느냐에 따라 골로 연결되느냐 되지않느냐가 결정된다. 강력한 슛을 자제하고 짧은 패스 등으로 공을 빼어내자.

7) 수비수와 골키퍼를 유인하라.

이 방법도 약간의 드리블 실력이 필요하다. 방법은 간단하다. 수비수와 골키퍼를 골에리어 한구석으로 모는 방법인데 일단은 공을 골에리어 안쪽으로 몰고 가서 현란한 드리블을 펼치자. 그러면 보다 못한 상대 수비수들이 몰려온다. 이때 이를 제치고 가면 노마크 찬스. 슛 골인.

박진호
(광운대전기과 2학년)

새턴으로서는 오래간만에 발매된 축구 게임이었다. 요즘 코나미에서 나오는 위닝 시리즈가 그다지 인기를 못얻고, 한창 축구붐이 일기 시작할 때 발매가 되어 많은 사람들의 사랑을 독차지할 것같다.
일본 세가의 빅토리 골과 기본적인 시스템은 거의 같기 때문에 사실 「빅토리 골 -월드 와이드 에디션」의 뉴 버전이라고 생각해도 무리가 없을 정도이다. 비록 빈약한 공략이지만 「월드 와이드 사커」를 즐기는 데에 많은 도움이되길 바란다.

뱀파이어 헌터가 돌아왔다. 어여쁜 소니아로…

악마성 드라큘라

PS용 악마성 드라큘라 -월하의 야상곡-이후 7개월만에 악마성 드라큘라가 새로운 모습으로 찾아왔다. 주인공도 바뀌어 미녀 뱀파이어 헌터 소니아이다. 하지만 현실은 냉혹한 것이다. 그녀가 여자라고 봐주지는 않는다. 그녀도 쉽게 물러서지는 않을 것이다. 자, 트랜실바니아 드라큘라 집안 싸움을 한번 지켜보자.

■제작사:코나미
■장르:액션
■발매일:97년 11월 27일
■발매가:3,980엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★
스토리	★★
연출	★★
사운드	★★
소장가치	★★★

프롤로그

…이것은,
광기와 절망 그 자체였다.
트랜실바니아에 희망의 빛에
기대려는 한 소녀의 싸움이
시작되려 하고 있다.

기녀린 소니아의 모습

이것이 악마성 내부도 이다.

캐릭터 소개

소니아

이 게임의 주인공으로 자신의 힘은 마왕 드라큘라의 검은 야망 때문에 죽어간 선량한 사람들의 원수를 갚기 위해 있는 것이라고 믿는 소녀 뱀파이어 헌터.

알카드

드라큘라를 거꾸로 하면 만들어지는 이름이다. 알카드는 드라큘라인 아버지와 사람인 어머니 사이에서 태어난 혼혈 드라큘라(?)이다. 그는 드라큘라 성의 주인과 결전을 벌이기 위해 성에 잠입한다. 아버지의 생각이 나쁜 것인지 알면서도 마왕이 아버지이기 때문에 싸우지 못하는 매우 정이 많은 캐릭터. 결국 그의 칼날은 소니아에게로 향한다.

마왕 드라큘라

마왕 드라큘라 : 알카드의 아버지이며, 이 세상을 사신의 힘을 빌어서라도 정복 할 마음을 가지고 있는 헛된 야망에 사려 잡혀 있는 캐릭터. 결국 사신의 힘을 빌리지만 소니아의 힘앞에 무릎을 끓게 된다.

조작법

방향키 : 이동
A 버튼 : 점프
B 버튼 : 공격
셀렉트 버튼 : 아이템 목록
스타트 버튼 : PAUSE

소울웨폰

악마성 시리즈에 빠지지 않는 것이 이 소울웨폰이다. 이번에도 변함없이 등장하였다.

각 소울웨폰은 보스를 쓰러뜨릴 때마다 얻을 수 있다. 사용법은 ↑+B키이다. 살펴보기로 하자.

1.회오리 : 1회 사용시 하트 5개를 소비하며 시간정지 효과를 가지고 있다.

2.축복의 빛 : 1회 사용시 하트20개를 소비하며 소니아의 에너지를 풀로 회복시켜준다.

3.불덩이 : 1회 사용시 하트5개를 소비하며 화면상의 적을 모두 불태워 없애준다.

4. 빛 : 1회 사용시 하트1개를 소비하며 전방에 빛을 발사한다.

5.번개 : 1회 사용시 하트5개를 소비하며 화면상의 적을 소멸시킨다.

각 소울웨폰

컬렉션 아이템

소울웨폰 이외에 이 게임에는 컬렉션 아이템이 존재한다. 컬렉션 아이템은 각 스테이지 어딘가에 1개씩 존재한다.

각 컬렉션 아이템

스테이지 1에서는 도끼, 스테이지 2에서는 시계, 스테이지 3에서는 단검, 스테이지 4에서는 성수, 스테이지 5-1에서는 부메랑이 나온다.

화면설명

1.L 게이지 : LIFE 게이지로 0이 되면 게임오버가 된다.

2.B 게이지 : 무적이 되었을 때 제한시간을 나타내는 것으로 이것이 0이 되면 무적상태는 끝난다. 회복은 되지 않는다. 무적상태의 사용은 A키+B키이다.

3.♡ 표 : 현재 가지고 있는 하트 수를 표시한 것이다. 이것이 0이 되면 소울웨폰을 사용할 수없게 된다.

4.시계표시 : 남아있는 시간을 가리키는 것으로 0이 될리는 없겠지만, 0이 된다면 1대 죽게 된다.

5.P 표시 : 현재 남아있는 소니아의 수(?)

게임화면

모드 설명

GB용 악마성 드라큘라에는 모드가 2가지 존재한다. 여기서는 그 모드에 대해 살펴보기로 한다.

1. 스탠다드 모드 : 스탠다드 모드는 일반게임의 노멀과 같은 수준의 난이도다. 하지만 노멀이라고 얕보기에는 좀 어려울지도 모르겠다. 상중하로 나누어 보자면 중상정도.

2. 라이트 모드 : 라이트 모드는 스탠다드 모드에 비해 쉽게 난이도가 설정되어 있다. 등장하는 몬스터가 약해진 것이 아니라 스테이지의 구조가 조금 달라진다. 쉽게 말하면 대규모 복구공사가 치뤄져 있다. 그리고 소니아가 사용하는 채찍의 레벨 이 상승하게 된다. EASY정도의 수준. 상중하로 나누어 보자면 하정도.

STAGE 1

첫 스테이지이지만 쉽지는 않다. 등장하는 적은 박쥐, 고스트, 굼뱅이, 좀비정도이지만 그들이 출현하는 곳이 스테이지 구조상 소니아가 불리한 곳에서 나타나고 적들의 움직임이 매우 불규칙적이기 때문에 조금은 어려운 감이 없지 않다. 중간중간 나오는 로프는 점프하여 로프에 닿기만 하면 매달릴 수 있다. 어려워도 첫 스테이지니 가벼운 마음으로 플레이해 나가자. 주의할 점이 있다면 중간에 막혀있는 벽을 치면 살아선 돌아올 수 없는 곳으로 가게 되는 경우가 생기니 주의하자.

무기를 파워업 시키면 불덩이가 나간다

썩은 동아줄이 아닐까?

이곳을 공격하면 지옥으로 간다

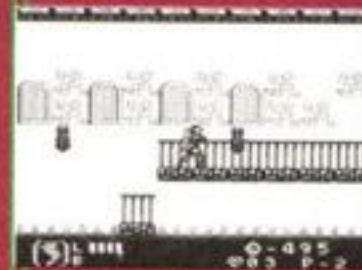
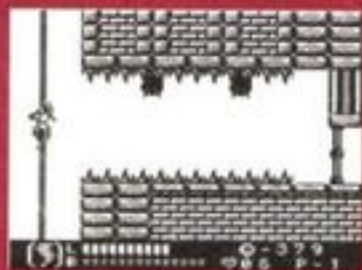
보스 : 가고일

이 스테이지의 보스는 가고일로 공격법이 꽤 단순하다. 가고일이 공격하는 방법은 독수리와 비슷하게 우선 허공에서 소니아의 위치를 포착한 후 빠르게 날아오는 것이다. 공격하는 패턴은 단순해도 피하기가 어려우니 조심하자.

이놈이 보스 가고일이다.

STAGE 2

이번 스테이지는 내부에 트릭이 많은 스테이지이다. 나오는 적들은 대부분 고정되어 있는 편이지만, 무너지는 다리라든가, 곱추의 등장으로 한단계 난이도를 높여준다. 곱추 같은 경우는 멀리서 공격할 때는 보통의 적과 다를 바가 없지만 접근하여 공격하면 펄쩍펄쩍 뛰어다니며 소니아를 공격해 온다. 그리고 스테이지를 진행하다보면 막혀 있어 진행이 되지 않는 곳처럼 보이는 곳이 있는데, 이곳은 그냥 지나보면 천장이 무너지며 진행할 수 있게 된다. 이 이외에는 별로 주의할 점이 없는 스테이지이다.

계단에 곱추가 두 마리나 서있다. 걸러

무너지는 다리. 뛰어라 뛰어

이곳을 통과하려면 먼저 내려가서 가시를 처리해라

막힌곳을 뚫어보자

보스 : 파이어 드래곤(FIRE DRAGON)

이번 스테이지의 보스는 입에서 화염을 뿜어내는 용이다. 이 용의 공격패턴은 높이를 3단계로 정해놓고 머리만 움직이며 입에서 화염을 내 뿜는다. 그리고 가끔 한번 훌쩍 뛰어 천장을 울려 돌을 떨어뜨린다. 언뜻보면 단순해 보이지만 GB크기상 움직이는 거리가 짧고 보스의 덩치가 크기 때문에 만만하지는 않다. 공격포인트는 용의 머리인데 타이밍을 잘 맞추어야 한다. 잘못되는 경우에는 대미지를 입거나 공격이 실패하는 경우가 생긴다. 타이밍이 생명.

보스 파이어 드래곤의 모습

STAGE 3

또 줄이다, 타고 가자

이 스테이지는 톱니천국이라고 해도 과언이 아니다. 이동 수단이라든가 트릭이 모두 톱니로 이루어져 있다. 간간히 도르래에 걸친 사슬도 나오지만… 역시 전 스테이지에 비해 난이도가 상승한 것은 당연하겠지. 새로운 적이 등장한다. 도르래에 걸쳐진 사슬을 타고 오르락내리락 하며 소니아의 진행을 방해한다. 이 이후 스테이지에서 아주 자주 등장하니 공격패턴을 눈여겨 봐두자. 이 스테이지부터는 중간 보스가 등장한다. 제 1탄으로 작은 파이어 드래곤이 등장하는데 이놈의 공격법은 우선 공중에서 3발의 화염을 발사한 후 지상으로 내려와 수평이동을 반복하며 소니아를 공격한다. 이놈을 물리치고 다양한 톱니 사이를 누비며 진행하다 보면 보스를 만날 수 있다.

중간보스, 조그만 파이어 드래곤. 그런데 소니아는?

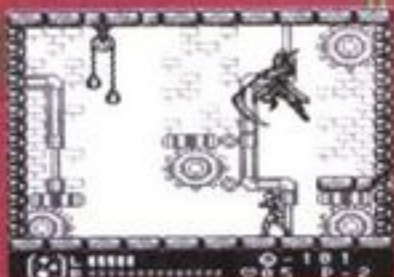
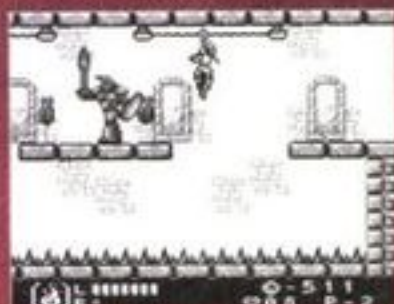
상하로 움직이는 톱니를 타고 이동하자, 자나깨나 박쥐조심

보스 : 죽음의 사신

보스의 모습, 저 낫 무서워

이 보스는 동선이 소니아의 두상정도의 높이이며 반원을 그리며 수평이동을 하고 조그만 낫을 던지는데 이것도 2가지 패턴이 있다. 1가지는 부메랑형식으로 공격을 하는 것이고, 다른 한가지는 불규칙적으로 움직이며 공격을 해 온다. 처음에는 어렵겠지만 몇번 싸우다 보면 익숙해지니 침착하게 대처하자. 날아오는 작은 낫은 채찍으로 없엘수 있다. 죽게 되면 이전 스테이지와는 달리 보스 전 구역부터 다시 시작하게 된다.

STAGE 4

새로 등장하는 거미

네 번째 스테이지는 각종 트릭의 종합판이며 강력한 몬스터가 2마리나 추가되어 난이도가 절정에 이른다. 두 마리중 한 마리는 거미인데, 이 놈은 바닥을 거침없이 누비고 다니기 때문에 소니아가 진행하는데 가장 많은 방해를 한다. 두 번째는 전 스테이지에서 잠깐 모습을 내비춘 적이 있는 기사이다. 이 놈을 공격 할 수 있는 포인트는 등과 하반신이기 때문에 가장 상대하기 까다로운 캐릭터이다. 트릭도 송곳 같은 바닥 위를 움직이는 리프트에 몸을 의지하여 가야 하는 등 어려운 것들이 산재해 있다. 이 스테이지에서 등장하는 중간 보스는 칼을 장비한 메두사이다. 이놈의 공격방법은 단순하기 그지없다. 그냥 수평이동, 그렇기 때문에 쉽게 처리할 수 있는 방법이 있다. 그것은 그냥 제자리에 앉아서 공격하는 것이다. 정말 쉽죠. 자 보스를 찾아가자.

바닥에는 송곳들이 앞에는 적이 난 허공에, 아이어

중간보스 메두사, 쉽다

보스 : 알카드

늠름한 알카드의 모습

게임도 거의 후반부에 이르렀다. 조금씩 난이도가 높아지더니 보스로 알카드가 등장하였다. 알카드도 공격방법이 단순하다. 일단 알카드는 박쥐로 변해 이동을 한다. 흡혈귀인 그로서는 지극히 당연한 이동 방법. 그리고 공격도 수평이동만 해가며 하기 때문에 무적상태에서 빨리 끝내버리자. 이것이 최선의 방책이다.

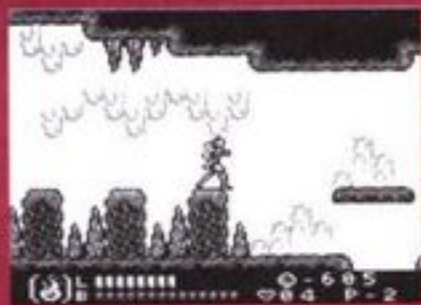
STAGE 5

라스트 스테이지이다. 마지막답게 엄청난 난이도를 자랑한다. 스테이지 4와는 비교가 되지 않는다. 우선 4개의 스테이지를 클리어하면 장소가 악마성 지하로 옮겨진다. 전작에서도 그러했지만 지하 스테이지에는 줄타기뿐만 아니라, 함정, 2지선다형 갈래길 등이 등장한다. 특히 이 2지선다형 갈래길은 한쪽은 그대로 진행할 수 있는 길이지만 다른 한쪽은 죽음만이 기다리는 곳이다. 바닥이 온통 데미지존 천지이며 바닥에 물이 흐르기 때문에 진행하기가 여간 곤란한 것이 아니다. 점프가 거의 불가능 해 전방에 함정이 발견되어도 그냥 당해야만 한다. 억울하지만 어떻하겠어요. 새로 등장하는 적캐릭터는 리저드맨이다. 이번에도 역시 리저드맨은 점프하며 소니아를 공격해 온다. 아주 자주 등장하니 조심하자. 만일 박쥐와 함께 공격을 받게 되면 죽음뿐이다. 중간보스는 미놀타우루스와 생김새가 비슷한 놈인데, 이놈도 리저드맨처럼 점프를 해가며 소니아를 공격해 온다. 클리어하는데 힌트를 주자면 문쪽에서 앉아서… 더이상은 곤란해요. 왜 재미없어지니까! 마지막으로 스테이지 어딘가에 스테이지 5-1로 통하는 비밀입구가 있다. 찾아보자.

이곳으로 떨어져 아이템을 먹은 후 또 떨어지면 스테이지 5-1로

바닥이 온통 뾰족뾰족

보스 :드라큘라

드라큘라의 변신 후 모습

마지막 보스답게 변신을 한다. 첫 번째 원래의 모습일 때는 워프로 이동을 해가며 망토에서 불덩이 5개를 한방향 5WAY형식으로 공격을 한다. 이때 드라큘라가 소니아의 머리위 높이로 이동했을 때는 사각지대가 생기는데, 그곳은 바로 드라큘라의 바로 아래부분이다. 이곳에 기다리고 있다가 공격이 끝난 후 마구마구 때려주자. 이 순간만을 기다리다 공격을 해가든지, 아니면 그냥 맞붙어라. 단 에너지가 많다면 말이다. 이놈을 해치우게 되면 사신의 힘을 빌려 변신을 하게 되는데 이때 스테이지 바닥에는 2개의 함정이 생기게 된다. 소니아의 에너지도 그대로인 상태에 적의 공격이 매우 거세고 한번에 입는 데미지도 커서 매우 어렵다.

대화의 창

알카드 : 소니아, 설마 하고 생각했는데 정말 너구나.
소니아 : 알카드 너야말로 어떻게 여기에!
알카드 : 소니아, 잘 왔다.
소니아 : 알카드
알카드 : 여기는 나의 아버지의 영혼이 있는 곳.
나는 이 성의 주인과 싸우기 위해 여기에 왔다.
아버지는 드라큘라… 그걸 잊지 않기 위해서라도 난…, 어머니와의 만남, 이 세계 어디선가…, 어머니와 알고 싶으나, 하지만 이건 나만의 문제야 이 싸움에 이 이상 널 끌어들이고 싶지는 않아, 돌아 가라.
소니아 : 고마워 알카드. 그래 당신이 한 말이 옳아.
하지만 이번만은 그럴 수가 없어.
그리고 나는 여기서 돌아갈 수 없어. 당신 아버지의 힘이 이 세계를 정복 하기 위해서는 사신의 힘을 전수 받아야 해, 당신 아버지와 싸우기 위해…
난 도망갈 수 없어. 자신의 운명은 자신이 결정하는 거야.
나에게 그것을 가르쳐 준 사람은 바로 너야, 알카드
알카드 : 알았다, 널 믿고 있어. 그 힘을 나도 믿고 싶어.
그럼 그 힘으로 우선 나를 없애줘 간다! 소니아
소니아 : …!!

전투후

알카드 : 네 힘이 나보다도 더….
소니아 : 알카드…
알카드 : 어찌 되었든 이번에는 내가 너에게 가르침을 받은 것 같구나.
소니아 : 알카드 네 기술도…
알카드 : 소니아…, 나도 너의 힘을 믿는다.
소니아 : 알카드 미안해
알카드 : 괜찮아 걱정마, 난 좀 자기만 하면 돼. 다신 만나지 않았으면 좋겠어
안녕 내가 가장 사랑하는 아름다운 뱀파이어 헌터여
소니아 : 알카드, 알카드 난 당신을 만나게 되어 정말 기뻤어.
고마워, 안녕.

대화의 창

드라큘라 : 잘 왔다. 소녀여!
여기까지 온 인간은 네가 처음이다. 칭찬해 주지.
소니아 : 당신이 마왕. 당신 때문에 많은 사람이 죽고,
많은 사람들이 눈물을 흘렸어.
드라큘라 : 오해하고 있군. 모두 너희 인간들이 흘쳐본 것.
나의 끝없는 욕망을 이루기 위해서는 그일이 지나치지 않다고 생각한다.
소니아 : 인간은 자신의 꿈을 자기자신의 힘으로 이루기 내지,
당신처럼 사악한 힘에 의존하지는 않아.
당신에게는 자신의 운명을 헤쳐나갈 힘이 남아있지 않아.
드라큘라 : 나야말로 그 힘을 사용하는데 어울려.
그리고 이 세계를 지유할 왕이 될 것이다.
소녀여, 나에게 너의 몸을 바쳐라. 나의 힘을.
아니 너는 여기까지 왔고, 승리가…
내가 소녀 옆에서 죽음을 맞이할 수는 없지.
소니아 : 내 힘은 이 세계를 지키기 위해 있는 것이다. 마왕이여,
지금 사람의 마음을 갖기에는 너무 늦었어.

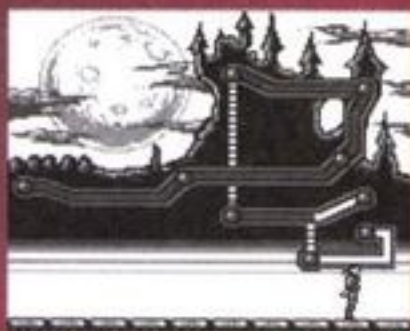
한번 이긴 후

드라큘라 : 호~. 여기까지는 나와 싸울 수 있었는지는 모르지만…
소니아 : 각오해라.
드라큘라 : 연습게임은 여기까지이다.
내 신의 힘을 보여주지.

승리한 후

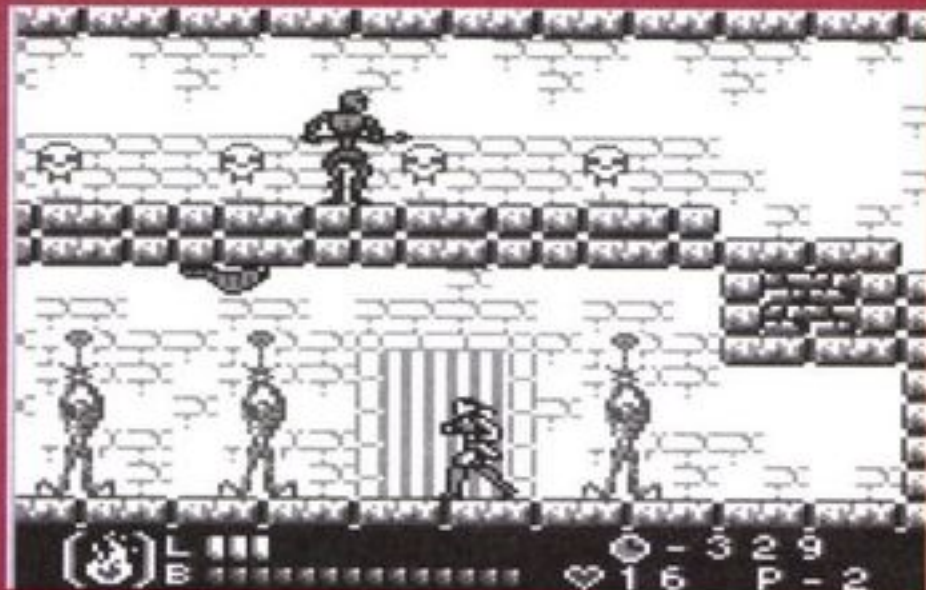
드라큘라 : 오오── 내가 인간에게 진 것인가.
소니아 : 불쌍한 놈. 영원한 생명을 가진 당신은
왜 패배하지 않을 거라고 생각을 하지.
사람에게 주어진 시간은 확실히 당신과 비교해 봐도 조금도 차이가 없어.
때문에 그 조금의 차이에 인간은 누구라도, 누구를 위해서라도 살아갈 수 있지.
당신도 그래. 그것을 버릴 때 까지 힘을…
우리들 인간은 미련하게 살아가지는 않아.
이세계는 결정된 당신을 필요로 하지는
않아. 어둠의 힘을 손에 넣을 때 당신은 당신자신에게 진 것이지.
드라큘라 : 쿠──쿠──우와아──
자만하지 말아라 소녀여.
네가 날이겼다고 절대 생각하지 말아라. 너도 알카드도 같은 놈들이야.
좋아. 이 세계에 빛이 있는 한 어둠이 오지는 않아. 난 그어둠의 지배자지.
널 언젠가 다시보게 될 것이다. 언젠가는… 오──
소니아 : 그때가 되면 나의 힘을 사용해 당신 앞에 나타날 거야.
그게 나 바로 뱀파이어 헌터가 할 일이지. 결정은 내가, 아니 숙명일지도…
언젠가 당신을 구원할이 올 때까지.
이 세계의 사악한 놈들이 없어질 때까지.
잘가라 어둠의 지배자여.
잘가라 불쌍한 마왕이여.

STAGE 5-1

숨겨진 코스인 이 스테이지는 지하 감옥같은 분위기를 연출한다. 난이도는 스테이지 4와 5의 중간쯤이며, 지형이 매우 소니아에게 불리하게 되어있다. 이곳에서의 목적은 5번째 소울웨폰과 컬렉션 아이템을 얻는 것이다. 마지막 보스를 처리하고 소울웨폰을 얻으면 다시 스테이지 5의 중간으로 돌아간다.

이것이 새로운 악마성 구조도이다.

무섭죠. 지하감방에 시체가 여기저기

보스 : 죽음의 기사

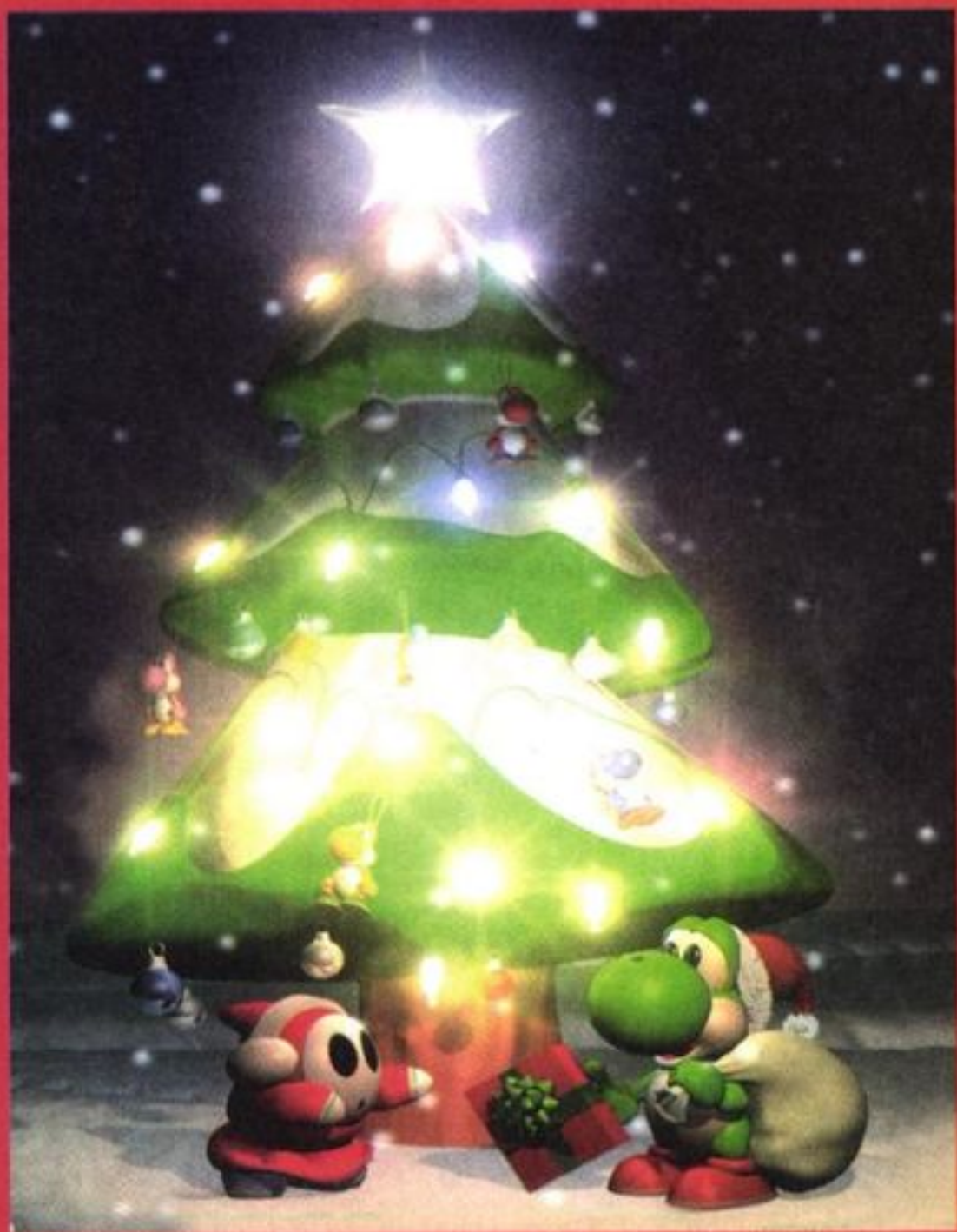
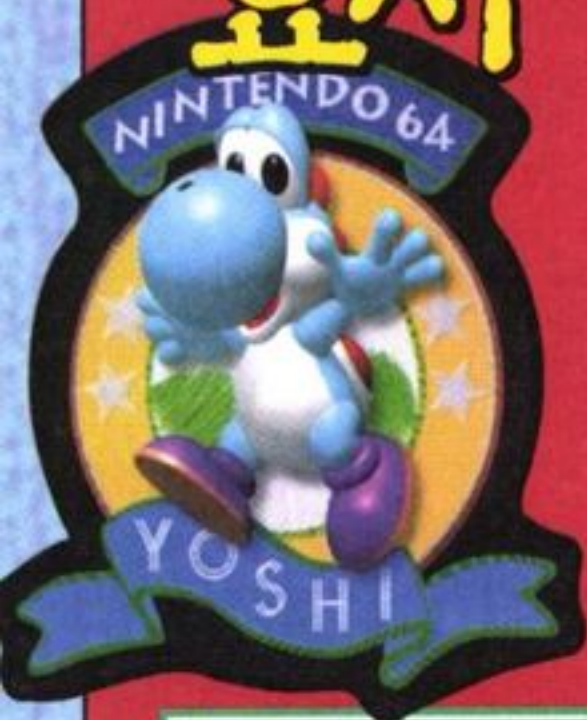
이번 스테이지의 보스는 도끼를 장비하고 있는 죽음의 기사이다. 하지만 공격방식이 단순하니 무적상태로 맞불으면 쉽게 이길 수 있다.

이것이 보스의 모습이다.

엔딩

긴 시간이었다. 어둠의 공포는 한 소녀에 의해 사라졌다. 이 야기가 되버린 전설이 밤하늘에 별이 되었다. 이것이 오랜 세월 건너온 그대를 이야기한 벨몬드가 전설의 시작이었다. 또 미래에서 건너 계승되어온 마왕과 인간의 싸움의 시작이었던 것이다.

무너지는 악마성. 이제 끝인가

그후 소니아는?

이윽고 소녀는 벨몬드가의 운명과 불쌍한 어둠의 혈족을 받아들여 한 아이의 엄마가 되었다.
숙명을 등에진 그러나, 어머니의 사랑을 받은그 아이도 또 다음에다시 싸워야 한다.
마왕과의 싸움에서 인간에게 영웅과 칭송받는 용사가 되어 그 전설은 지금여기서 끝나지 않을 것이다.

귀여운 요시들과 함께 떠나는 여행!!

요시 스토리

게이머들의 기대에 힘입어 닌텐도에서 내놓은 '요시'들만의 이야기 요시스토리. 귀엽고 아기자기한 모습의 요시들과 함께 플레이어를 기다리고 있는 요시들의 '행복을 주는 나무'를 찾으러 요시들과 함께 떠나가 보자.

■제작사:닌텐도
■장르:액션
■발매일:97년 12월 21일
■발매가:6,800엔

그래픽	★★★★
조작감	★★★★
스토리	★
연출	★★★
사운드	★★★
소장가치	★★★★

스토리

동화책 속의 요시들이 평화롭게 지내고 있던 어느날, 갑자기 요시들이 사는곳의 '행복을 주는 나무'가 사라졌다. 그러자 요시들은 놀라면서 이것은 베이비쿠파의 짓이라고 말을 한다. 그러나 요시들의 마음에서는 서서히 사랑이 없어지게 시작했다. 그런데 요시들이 사는 마을로부터 약간 떨어진 곳에 있는 어느 섬에서는 달걀이 6개가 있었다. 그리고 거기서 나온 것들은 아기 요시들.

아기 요시들은 모여서 의논을 하기 시작했다. "이제 요시들의 마음속에 사랑이 없어졌으니 어떡하지?", "그래 우리가 '행복을 주는 나무'를 베이비 쿠파한테서 다시 찾아오는 거야."라고 말하면서 동화책의 끝 페이지에 있는 쿠파의 성으로 떠나는데….

행복의 나무

기본조작법

- 패드 : 위보기, 아래보기, 기어가기, 걸어가기, 달려가기 등의 여러가지 행동이 가능
- A버튼 : 점프
- B버튼 : 먹기, 잡기
- C, Z버튼 : 달걀쏘기

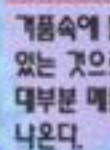
메인화면(주위의 과일)전부 채우면 스테이지 종료.
(왼쪽에 보이는 하트같은 것)에너지 게이지(추가설명)

아이템의 종류

하트(小)
일정 시간동안 무적의 상태가 된다.(단 구멍이에 빠지면 변함없이 죽는다) 그러나 다른 곳으로 이동하거나 스테이지를 종료시키면 무적상태가 풀리게 된다.

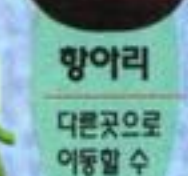
하트(大)
스테이지가 하나 늘어난다. 총 4개의 스테이지가 있다.

달걀들
4종류가 있으며 적에게 맞추거나 벽을 부수거나 할 때 쓰인다.

흰색 헤이호
요시가 죽으면 요시를 한마리 되찾아다 주는 헤이호다. 특정한 곳에서 나타나며 아무도 죽지 않았을 경우에는 나타나지 않는다. 흰색 헤이호를 데리고 있는 상태에서 스테이지가 끝나기 전에 죽으면 흰색 헤이호는 사라지게 된다.

?
거품속에 들어 있는 것으로 대부분 메론이 나온다.

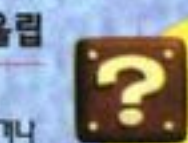
!
?와 마찬 가지로 가끔 나오며 발판으로 사용할 수 있다.

과일들
사과 · 바나나 · 수박 · 포도 · 메론

항아리
다른곳으로 이동할 수 있는 도구

달걀상자
플레이어의 요시가 가지고 있는 달걀의 수가 6개 미만일 경우 6개까지 채워주는 상자이다.

불가사의한 튜울립
먹으면 요시가 달걀로 변하는데 높이 점프하거나 이동할 수 있다.

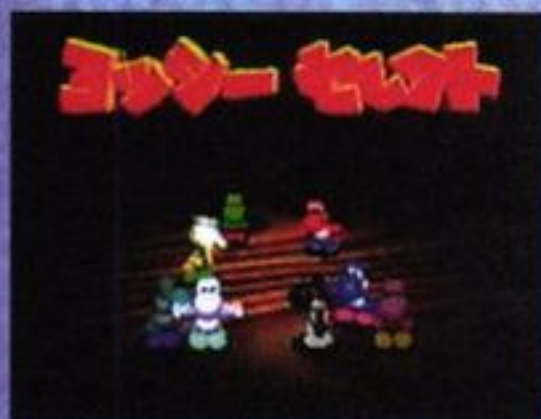
동전
어디에 쓰이는지는 모르나 매우 많이 나온다.

붉은 해바라기
먹으면 에너지가 2칸씩 찬다.

?상자
동전이 나오는 상자인데 동전이 한번에 5개가 튀어나오는 것이 있고 또다른 것은 머리로 치면 10개까지 나오는 상자가 있다.

?스위치
가끔 등장하는 것으로 보이지 않던 것이 보이거나 길을 만들어 준다.

요시의 종류

요시들은 현재까지 확인된 바로는 8마리가 있는 것으로 나타났는데 아직 더 있을지도 모른다.

기본적으로 6마리의 요시가 있으며 중간중간에 달걀이 등장하는데 얼룩무늬와 흰색의 달걀이 발견되었다. 달걀의 크기는 일반적으로 사용하는 달걀들과는 달리 요시의 키 만큼 크고 스테이지 종료까지 붙어 있으므로 쉽게 알 수 있다. 단점은 달걀을 얻은 후 스테이지가 끝나기 전에 죽으면 달걀도 같이 없어진다는 것이다. 달걀을 스테이지가 끝날 때까지 가지고 있으면 요시로 변한다.

캐릭터 선택화면

공격방법

- 밟기: 점프해서 상대방의 위로 간다.
- 헤딩: 공중에서 패드를 ↓로 한다.
- 달걀던지기 : Z트리거를 누르면 커서가 표시되고 3D스틱으로 방향을 맞춘다. 그리고 나서 Z트리거를 누르면 된다.

스테이지별 공략

잠깐! 이것만은 알아두자.

이 워프군은 2개 이상 밟아 놓으면 이동할 수 있다.

워프군

1쪽

가장 기본적으로 시작하는 곳이며 우선적으로 4개의 스테이지를 선택할 수 있다.

1. 스테이지(포치와 보물찾기)

조작법을 확실히 익혀 둘 수 있도록 만들어진 스테이지이다. 하트는 3개가 숨겨져 있으며 그 중에 하나는 돌을 없애면 나오므로 잘 찾아보도록 하자. 또한 이 스테이지에서는 나중에도 계속 도움을 주는 '포치'라는 개가 있는데 중간에 나오므로 꼭 구해주자(구해주면 하트(大)의 위치를 가르쳐 준다).

포치의 목걸이를 풀어 준 다음 따라가면 얻을 수 있는 가장 찾기 쉬운 하트이다.

두번째로 찾을 수 있는 하트. 하트 바로 아래서 헤딩을 해 보자.

벽돌을 부수면 하트가 그 안에서 나온다.

2 스테이지(빅크린에 의해 놀람)

여러가지 장애물이 설치되어 있다. 생각을 잘 하면서 진행하고 아래쪽과 위쪽으로 보는 습관을 기르도록 하자.

이 ?개폼을 없애면 하트가 나온다.

3 스테이지(뱀 리프트)

밟는 연습을 하기 위하여 만들어진 장소같이 밟는 연습은 많이 할 수 있을 것이다. 그리고 군데군데 숨겨져 있는 아이템과 하트들을 찾아보자.

가운데에 있는 ?개폼을 없애자마자 하트가 나온 장면.

위쪽에 하트가 보인다. 하지만 아래는….

위의 그림에서 ?스위치를 밟은 후 위로 빨리 올라가서 하트를 먹자.

이 노란 하수구(?)로 들어가자.

우선 ?개폼을 없애면 밑의 그림과 같이 이상한 물체가 나오는데 그것을 타고 위로 올라가면 하트를 얻을 수 있다.

4 스테이지(높은 탑 뛰어넘기)

수풀속에 숨어 있는 적들을 잘 없애면서 진행하자. 그리고 나무에 숨어 있는 적들을 떨어뜨리려면 머리로 헤딩을 해야 한다.

흑요시를 얻을 수 있는 쪽이며 스테이지를 잘 선택해야 하트를 쉽게 얻을 수 있다.

바로 이곳에 하트가 기다리고 있다.

보기보다 위쪽에 있으므로 힘의 조절이 중요!

밑에서 뿜는 바람을 잘 이용하자.

힌트! 알아두면 좋다

점프를 할 때 버튼을 계속 누르고 있으면 발버둥을 치는데 약간 더 높이 점프할 수 있다. 또한 그 때 패드를 위로 하고 있으면 더욱 높은 점프가 가능하게 된다.

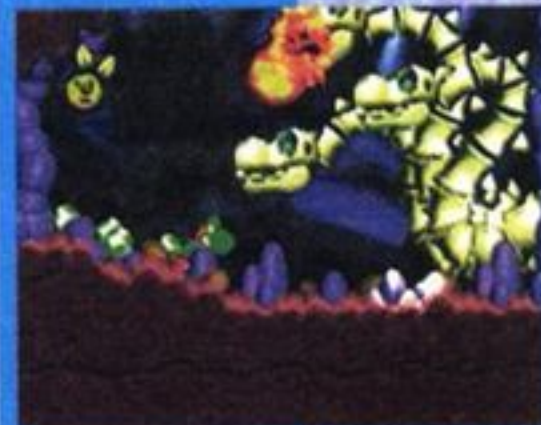
2쪽

1 스테이지 (뼈다귀 용의 굴)

여기서는 흑요시를 얻을 수 있다. 흑요시는 달걀로 나오는데 달걀을 얻은 후 스테이지를 종료하면 흑요시를 얻을 수 있다. 또한 이번 스테이지에서는 불가사의 한 튜울립이 등장하는데 튜울립을 먹으면 높이 점프(?)할 수 있으며 파워 조절도 가능하니 열심히 연습하여 보자.

흑요시의 알이 있는 곳

포자가 비켜난 곳에 헤딩을 하면….

게품을 없애면 ?스위치가 나온다.

머리가 셋달린 용을 없애고 하트를 얻자.

2 스테이지(옴바바가 사는 곳)

이번에는 뜨거운 열기가 곧 전해질 것 같은 용암 스테이지로 하트 3개가 전부 용암과 근접해 있어서 약간만 실수를 하면 바로 탑으로 끌려가게 되는 아주 심각한 스테이지이다. 여기서는 중간중간 나오는 옴바바를 조심하면서 앞으로 진행해 나가자.

이 하트와 또 한개의 하트는 먹기가 쉽다.

이 하트를 죽지 않고 먹는 방법은 우선 옴바바에게 한번 부디친 후 점프를 하면 쉽게 먹을 수 있다.

이것도 쉽게 얻을 수 있는 하트중의 하나.

3 스테이지(말랑말랑 젤리 같은 토관)

젤리같은 물질로 이루어진 것들을 통과하면서 진행해 나가야 하는 곳으로 젤리같은 물질은 빠져도 죽지는 않으니 안심하고 다니자. 단, 계속 있으면 무게에 의하여 내려가게 되므로 바닥이 없는 경우에는 웬만하면 밖으로 나와서 서 있는 것이 좋다.

?상자를 밀어서 최대한 끝에 가져다 놓은 후 높게 점프를 하자.

원쪽 그림의 바로 아래쪽에서 헤딩을 하면 나오는 두개의 받침대.

지렁이 같이 생긴 녀석을 없애면 하트를 얻을 수 있다.

4 스테이지(격류 미로)

이제는 폭포같은 물길을 헤치면서 앞으로 나아가야 한다. 게다가 길도 더욱 복잡하게 되어 있어서 제대로 알고 찾아다녀야만 한다. 더군다나 하트도 마구 숨겨져 있어서 더욱 찾기가 힘들어 졌으니 눈을 크게 뜨고 여러군데의 숨겨진 장소를 찾아내 먹도록 하자.

오른쪽 구석을 많이 찾아봐야….

위쪽을 잘 조사하자.

O?게품을 없애면 !표가 나오는데 잘 타고 올라가면 하트를 얻을 수 있다.

3쪽

이번에는 중간보스가 등장하는 쪽이며 그와 동시에 백요시가 등장하는 쪽이기도 하다.

1 스테이지(구름 속을 헤쳐감)

이번 스테이지는 중간 보스가 등장하며 공격을 하는 방법도 틀려진다. 우선적으로 해야 할 일은 위쪽으로 올라가는 것인데 풍선의 색을 보고 정확히 타이밍을 맞춰서 점프를 하며 올라가자. 보스는 구름이며 공격방법은 그냥 먹기만 하면 되지만 밑에 깔리게 되면 에너지를 달게 되므로 주의해서 공격해야 한다.

워프군 왼쪽에 보이는 구름을 계속 타고 올라가자.

요시가 서있는 자리에서 해딩을 하면….

저 ?거품을 없애면 하트가 나온다.

2 스테이지(높은 큐장의 탑)

이 스테이지의 중간 보스는 유령(?)이며 공격방법은 몸을 없애서 이동하는데 화면을 잘 보고 있다가 배경이 일그러지거나 하면 바로 보스가 있다는 증거이므로 가차없이 쏴버리자. 그리고 좌, 우의 꼭대기 부근에는 에너지를 가득 채울 수 있는 아이템이 있으니 에너지가 없을 때는 꼭 채우도록 하자. 그리고 달걀은 중간중간 날아다니는 병아리들을 먹으면 달걀이 된다.

제일 찾기 쉬운 하트

것들을 질러야 얻을 수 있다.

엄청나게 위에 있으므로 성미 급한 게이머들은 놓칠 수도….

3 스테이지 (추워도 포치가 있다면)

여기서는 우선적으로 하얀 달걀을 찾아야 하는데 하얀 달걀은 보기보다 찾기 어려운 곳에 있고 또한 적들의 공격이 심한 곳에 있기 때문에 하얀 달걀을 먹으러 갈 때에는 만반의 준비를 갖추고 가야한다. 그리고 보스는 램프의 요정같은 이상한 생물이 나온다. 공략법은 달걀로 중간 보스의 몸을 맞추면 된다.

9개의 돌 한가운데에 있다.

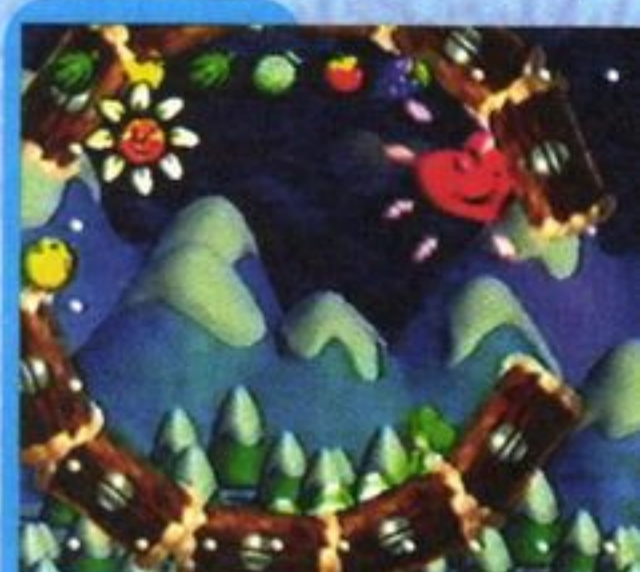
달밤에 있는 하트가 한개.

왼쪽 위에 보이는 !를 잘 이용하자.

하얀 요시의 알이 있는 곳

4 스테이지 (중간 보스와 한판 승부)

여기서는 특별한 공략법 같은 것은 없고 중간 보스와의 대결에서는 공격부위가 입술인데, 입술을 맞추게 되면 계속 부어 오르는 것이 보인다. 위에서 내려오는 것들은 먹으면 달걀로 변하게 되므로 위에서 내려오는 것들을 마구 먹어대면서 달걀로 보스를 공격하자.

신중히 이동해야 얻을 수 있다.

벽돌을 부수고 ?거품을 없애면 하트가 등장한다.

4쪽

이제부터는 완전히 후반부로 넘어가게 되며 적들의 공격이 더욱 거세어진다.

1 스테이지(가봉의 집)

독특하게 이번 스테이지에서는 벌들이 등장하는데 직접공격을 하지 않으면 벌들도 공격은 하지 않으나 벌들이 일정 거리 이상을 가지 못하게 한다. 그리고 좌측이나 우측으로 가면 집이 있는데 가봉의 집이라고 하고 대형 가봉들이 나오는 집도 있으니 주의해서 다니자.

위치선정을 잘 해야한다.

벽돌을 부수고 하수구로 들어가 하트를 얻자.

이것 또한 위치선정을 잘 해야한다.

2 스테이지(정글의 웅덩이)

이제부터는 정신을 바짝 차리지 않으면 그냥 성으로 끌려가게 된다. 게임을 진행하는 중간중간에 테포푸쿠가 나와서 방해를 하고 성으로 끌고 가려고 하니 조심해서 이동하자.

간단히 헤엄쳐서 얻자.

밑으로 밑으로.

높은 곳에 있으니 점프할 때 주의해야 한다.

3 스테이지(패큰의 고향)

100%의 정글을 탐험하는 기분을 느낄 수 있는 스테이지로서 중간에 나오는 머리만 떠다니는 적에게 먹히게 되면 아주 조그맣게 변하게 되는데 죽지는 않는다. 그러나 아무곳에나 내뱉아 버리므로 잘못하면 구덩이에 빠져서 죽는 경우도 생기니 주의해야 한다.

이것도 ?거품을 없애면 하트가 등장.

개의 구멍이와 근접해 있으므로 조심해야 한다.

높이 있으므로 발을 굴러서 올라가야…

4 스테이지(해삼과의 한판승부)

해삼같은 동물들의 도움을 받아서 통과해야 하는 스테이지이다. 해삼같은 동물에게 부딪치면 에너지를 달거나 죽거나 하지는 않지만 튕겨져 나가버리므로 주의를 해야한다. 그리고 해삼의 종류에 따라서 고정적으로 있는 해삼이 있고 또는 계속 움직이는 해삼이 있는데 그 중에서 고정적으로 있는 해삼은 헤딩을 해서 줄어들게 할 수 있다.

해삼을 늘려야…

불가사의한 튜울립을 이용해야 한다.

먹자마자 발을 굴러야 살 수 있다.

5쪽

이제는 들판과 정글을 벗어나서 바다 속 여행을 떠나보자.

1 스테이지(바다라면 쿠라케본)

처음에 시작하면 ?풍선이 보이는데 밑에 있는 헤리호를 먹은 후 달걀로 만들어 풍선에 쏘면 워프군이 나오는데 꼭 밟아두자.

역시 물속이니 해파리를 조심하자.

먹기가 제일 쉬운 하트일 것이다.

물고기들을 잘 피하면서 진행해야…

서 가끔 에너지를 채우면서 진행하자.

3 스테이지(산 위에서 벌어지는 헤리호들의 공격)

이번엔 바다가 아니라 산 위에서 진행을 하는데 헤리호들의 직접공격이 아닌 다리를 거는 등의 간접공격을 하고, 거미들도 등장해서 방해를 하는데 거미줄은 없앨 수 없으니 거미가 위로 올라갔을 때 재빨리 지나가자.

4 스테이지(들판 위의 포대)

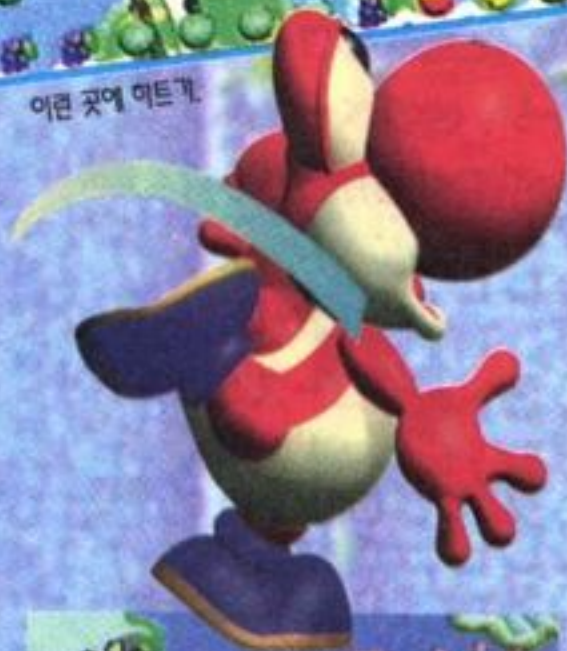
이곳은 3 스테이지와 같이 바다가 아닌 들판에서 진행을 하는데 난이도로 치면 5쪽에서 가장 난이도가 높을 것이다. 진행을 하면 배경에 보이는 배에서 폭탄을 3발씩 쏘아대는데 우선 피해 있다가 밟거나 아니면 터질 때까지 기다리자. 그리고 더욱 진행을 하다보면 '마리오' 때와 같이 포탄을 쏘는 포대들이 있는데 포대에 닿는 것은 아무런 제한이 없으나 포탄에 닿으면 에너지를 달게 되니 주의하도록 하자.

이 녀석의 몸은 온통 가시로 이루어져 있다.

이런 곳에 하트가.

2 스테이지(생선이 가득)

유유히 헤엄을 치면서 곳곳에 숨어 있는 아이템을 얻고 중간에 있는 에너지 포인트(노란색 관이 있는데 그곳으로 들어가면 붉은 해바라기와 불가사의한 튤립, 그리고 워프군 만이 있다)에

바다 속에 있는 하트

별들에게 걸리면 못 지나가므로 조심해서 건너가자.

6쪽

이제 드디어 최종 결전이다. 어느 곳으로 가든지 간에 마지막에는 베이비 쿠파와 싸우게 되어 있으므로 최대한 쉬운 곳으로 선택해 진행하자.

1 스테이지(기계 성)

가장 기본적으로 베이비 쿠파에게 다가갈 수 있는 스테이지로 우선 망치 위에 타서 방향에 맞추어 패드를 움직이면 길을 막고 있던 나무가 들려진다. 나무가 들려져 있는 시간은 그렇게 길지 않으니 최대한 빠른 시간내로 통과하도록 하자.

위쪽에 있는 !를 잘 이용하자.

?스위치를 밟고 빨리 항아리를 통해 들어가서 하트를 얻자.

아래쪽으로 내려가 왼쪽으로 진행하자.

2 스테이지(리프트 성)

톱니바퀴로 이루어진 스테이지로 여러종류의 톱니바퀴와 헤리호들이 나오며 속도 차이가 엄청나게 많이 나므로 기어가는 것을 최대한 활용하여 다니자. 그리고 중간중간에 나오는 점프공(공간이 생겼으며 부딪히면 점프한다)들은 조심해서 피하거나 이용하며 진행하자.

모든 물고기들을 없애면 하트가 나온다.

이런 사각지대에 하트가 있었다니…

더욱 힘을 내서 올라가보자.

위쪽을 살펴보자.

3 스테이지(유령 천국)

유령들로 이루어 졌다고도 할 수 있는 스테이지로 엄청난 수의 유령들이 떠 다니며 도와주거나 공격을 한다. '마리오' 때와 마찬가지로 뒤를 보고 있으면 움직이고 앞을 보고 있으면 움직이지 않는 유령들이니 최대한 신경을 써 가면서 진행해 나가자. 그리고 몇몇 유령들은 플레이어가 죽일 수 없으니 잘 도망치는 것이 상책이다.

4 스테이지(용암)

용암으로 이루어진 스테이지로 2쪽 1, 2스테이지와 비슷하게 구성이 되어 있어서 진행이 쉬울 것이라고 생각하면 오산이다. 용암을 쏟아 내는 하수구가 즐비하게 늘어서 있어서 약간만 실수를 해도 빠져죽거나 아니면 에너지 부족으로 죽기 쉬운 곳이므로 주의해서 진행하도록 하자.

이달의 구입 추천작 BEST 5

PS

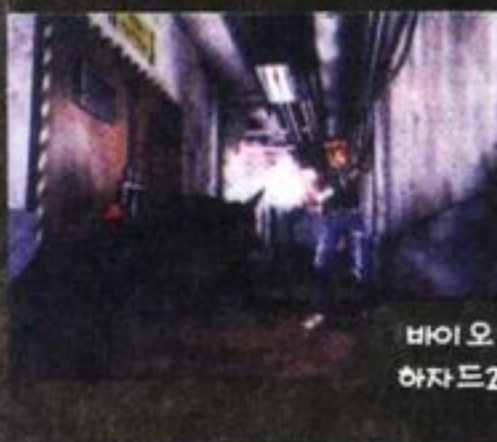
슈퍼 라이브 스타디움

바이오 하자드2

SS

센티멘탈 그래피티

아젤 -팬저 드래군 RPG-

N64

NBA 인더존'98

同 : 국내 동시 발매 게임
N : 새롭게 발매 리스트에 올라 온 게임
★ : 챔프 기대작 표시
게임 발매 일정은 제작사 사정에 따라 변경될 수도 있습니다.

'98년 1월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	1/1	슈퍼 라이브 스타디움	어퀘스	5,800엔
	1/1	마이크로 머신	남코	5,800엔
	1/8	리얼 로봇 파이널 어택	반프레스토	6,800엔
	1/8	V랠리 챔피언쉽 에디션	스파이크	5,800엔
	1/8	사테라이 TV	일본 소프트웨어	5,800엔
	1/15	로스트 칠드런	게임 뱅크	5,800엔
	1/15	엑세라 기우스	이미지니어	6,800엔
	1/22	툼레이더 2	빅터	5,800엔
	1/22	신장의 야망	고에이	5,800엔
	1/22	코나미 앤티크스~MSX콜렉션	코나미	4,800엔
	1/29	비싱비트	이스리스템	5,800엔
	1/29	버클업	상그릴라	6,600엔
	1/29	NBA파워 덩커즈 3	코나미	5,800엔
	1/29	스펙트랄 타워2	아이디어 팩토리	5,800엔
	1/29	눈	마이크로캐빈	4,800엔
	1/하순	천사동맹	TGL	5,800엔
	1/하순	저스트 블링 DX	뉴메디아	7,800엔
	1/예정	스노브레이크	아트라스	5,800엔
	1/예정	모노포리	허즈브로저팬	5,800엔
	1/예정	넥타리스	허드슨	미 정
	1/예정	초로큐 젝트 레인보윙즈	타카라	5,800엔
	1/예정	졸업M	E3스텝	미 정
	1/예정	투신전 카드퀘스트	타카라	5,800엔
	1/예정	바이오 하자드2	캡콤	미 정
	1/예정	봄버맨 월드	허드슨	5,800엔
	1/예정	교로챵의 대모험	토미	5,800엔
	1/예정	중장기병 발켄2	메사이어	미 정
	1/예정	오버 블러드2	리버힐 소프트	5,800엔
	1/예정	수라의 문	강담사	5,800엔
	1/예정	이니셜D	강담사	5,800엔
	1/예정	더, 거리 골프	줌-X	5,800엔
	1/예정	사테라이TV	일본소프트웨어	5,800엔
	1/예정	버틀마스터	타키공방 VAL	5,800엔
SS	1/15	저스트 블링 Vol.2	뉴메디아	6,800엔
	1/15	마리오 무샤아의 초장기숙	킹레코드	7,800엔
	1/15	피렌드 사가	TGL	6,800엔
	1/15	김전일 소년의 사건부	허드슨	5,800엔
	1/22	위저드리네메지스	쇼웨어시스템	6,800엔
	1/22	거리(街)	춘소프트	5,800엔
	1/22	센티멘탈 그래피티 초회 한정판	NEC	7,500엔
	1/22	솔로 크라이시스	퀸테트	5,800엔
	1/29	J리그 실황 불꽃의 스트라이커	코나미	5,800엔
	1/29	아젤-팬저 드래군 RPG-	세가	6,800엔
	1/29	대항해시대 외전	고에이	6,800엔
	1/29	UNO DX	미디어 퀘스트	4,800엔
	1/29	판본용마, 유신개국	카드	4,800엔
	1/29	눈	마이크로캐빈	4,800엔
	1/하순	건브레이즈 S	카드	6,800엔
	1/하순	타마고치 파크	반다이	미정
	1/하순	SD건담 G센츄리	반다이	6,800엔
	1/예정	포토제닉	선소프트	6,800엔
	1/예정	졸업앨범	소학관	3,800엔
	1/예정	던전 마스터 넥서스	빅터	6,800엔
	1/예정	마법 소녀 프리티사미	NEC	6,800엔
N64	1/4	신일본 프로 레슬링 투혼염도	허드슨	6,980엔
	1/29	NBA 인더존'98	코나미	7,800엔
	1/예정	초공간 나이트 프로야구킹2	이미지니어	6,980엔
	1/예정	닌타마난다로우1,2,3	컬처브레인	6,980엔

발매돌이 한마디 : 새해도 밝아오고 소프트들도 새로이 단장한채 몰려온다. 으윽!! 목빠지게 기다리고 기다리던 PS의 「바이오 하자드2」가 드디어 내손아귀에 들어오는군. 1월은 모든 게이머들이 기대로 배가 불룩! 소화 불량에 걸리지 맙시다.

'98년 2월 발매 소프트

	발매일	게임명	회사명	가 격
PS	2/5	엑시레기우스	이미지니어	6,800엔
	2/5	유니버설 너츠	레이업	5,800엔
	2/5	제독의 결단 3	고에이	9,800엔
	2/5	R-타입	아이렘소프트	5,800엔
	2/11	제노기어스	스퀘어	6,800엔
	2/12	테난트 워즈	카드	5,800엔
	2/19	프리즘 코트	후지통퍼스콤시스템즈	5,800엔
	2/19	DRUID~어둠속으로의 추적자	코에이	6,800엔
	2/26	미사의 마법이야기	사미	6,800엔
	2/26	미사의 마법이야기 한정판	사미	7,800엔
	2/26	위저드리 릴가민사가	소런트 소프트웨어	5,800엔
	2/하순	언신트로먼	일본시스템	6,800엔
	2/하순	넥트리스	허드슨	5,800엔
	2/예정	브리건다인 -유상대륙전기-	E3스텝	5,800엔
	2/예정	배틀 라운드 USA	일본물산	5,800엔
	2/예정	노엘	파이오니어 LDC	6,800엔
	2/예정	울트라맨 파이팅 에볼루션	반프레스토	6,800엔
	2/예정	도키도키 포야치오	킹레코드	5,800엔
	2/예정	격돌!!스키배틀	아이맥스	5,800엔
	2/예정	저 멋진 도시락을 2번3번	폴리그램	4,800엔
	2/예정	에그	EMI	5,800엔
	2/예정	동경 23구 제복 워즈	맵 저팬	5,800엔
	2/예정	프로젝트 V6	제네랄 엔터테인먼트	5,800엔
	2/예정	음악 셔틀 연주하다2	아스키	5,800엔
	2/예정	마지막 전차	뷔지트	5,800엔
	2/예정	동경 23구 제복WARS	업저팬	5,800엔
	2/예정	오버 프렌드2	리버힐소프트	미 정
	2/예정	파이널 라운드	아트라스	미 정

'98년 2월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
SS	2/5	윈터 히트	세가	5,800엔
SS	2/12	테난트 워즈	키드	5,800엔
SS	2/중순	사바키	마이크로캐빈	5,800엔
SS	2/하순	흰 마녀~또다른 영웅전설~	허드슨	6,800엔
SS	2/예정	투어 파티	타카라	5,800엔
SS	2/예정	통곡 그리고…	데이터 이스트	미 정
SS	2/예정	기동전사건담-기렌의 야망-	반다이	미 정
N64	2/예정	라스트 레지온 UX	허드슨	미 정
N64	2/예정	스노보딩	닌텐도	6,800엔

발매돌이 한마디 : 「제노기어스」가 발매되는 달이군! 스퀘어는 연말 연시를 맞아 거의 한달에 한 타이틀씩 발매하고 있는데 과연 다음달에는 「패러사이트 이브」가 나올 수 있을까?

'98년 3월 발매 소프트

기종	발매일	게임명	회사명	가격
PS	3/12	로스트소드	이미지니어	6,800엔
PS	3/중순	신일본 프로레슬링 투혼열전3	토미	미 정
PS	3/하순	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
PS	3/예정	아스트로 노카	에닉스	미 정
PS	3/예정	트윈비RPG	에닉스	미 정
PS	3/예정	조직배틀 만들기	테크노소프트	5,800엔
PS	3/예정	유구환상곡	메디어웍스	5,800엔
PS	3/예정	마네아이돌.엑스첸지	아테나	5,800엔
PS	3/예정	REBUS	아트라스	미 정
PS	3/예정	헬로 찰리	에닉스	미 정
PS	3/예정	언저릭듀엑트	코에이	미 정
PS	3/예정	김전일소년의 사건부	강담사	미 정
PS	3/예정	장갑기병 보톰즈	타카라	5,800엔
PS	3/예정	GO!GO!터보 키즈	에이지이엘	5,800엔
PS	3/예정	레이그마스터즈2	디즈	미 정
SS	3/12	에버 더 로스트 원	이메디어	7,800엔
SS	3/12	테크노모터	전자메디어서비스	4,800엔
SS	3/예정	모니카의 성	파이오니어 LDC	6,800엔
SS	3/예정	언저리그.듀엣	코에이	미 정
SS	3/예정	어스트라스 퍼스터즈	선소프트	5,800엔
SS	3/예정	스팀하츠	테이지이엘	7,800엔
SS	3/예정	프린센스메이커	나인라이브스	5,800엔
N64	3/예정	럼블기니 64	타이트	7,800엔
N64	3/예정	엘틸	이미지니어	6,980엔
N64	3/예정	스노스피더	이미지니어	6,980엔
N64	3/예정	실황 파워풀 프로야구5	코나미	미 정
N64	3/예정	MOTHER3	닌텐도	미 정
N64	3/예정	심시티-64	닌텐도	미 정
N64	3/예정	정글대제	닌텐도	미 정
N64	3/예정	포켓 몬스터-64	닌텐도	미 정
N64	3/예정	마리오 아티스트	닌텐도	미 정

발매돌이 한마디 : 서서히 발동을 거는 N64가 게임 시장을 흔들 조짐을 보인다. 특히 말도많고 탈도 많은 「포켓 몬스터64」가 나오는 달이다. 과연 「포켓 몬스터64」는 어떤 영향 을 미치게 될까?

발매 미정 소프트

기종	게임명	회사명	가격
PS	저지 데빌	코나미	미 정
PS	마기행	액티어트	미 정
PS	시뮬레이션RPG서클	아스키	5,800엔
PS	바둑	아스키	6,800엔
PS	아이나	이미지니어	미 정
PS	드래곤퀘스트7	에닉스	미 정
PS	NHL오픈아이스	게임뱅크	3,800엔
PS	타이건샤크	게임뱅크	3,800엔
PS	두근두근 메모리얼2	코나미	미 정
PS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈 VOL2	코나미	미 정
PS	바람의 크로니아	남코	미 정
PS	철권3	남코	미 정
PS	아스트로 노카	에닉스	미 정
PS	버스트 어 무브	에닉스	미 정
PS	에그 오브 스틸	에닉스	미 정
PS	스타오션 더 세컨드 스토리	에닉스	미 정
PS	돌힌드림	코나미	미 정
PS	환상수호전2	코나미	미 정
PS	던전 앤 드래곤즈	캡콤	미 정
PS	바람의 크노니아	남코	미 정
PS	총몽	반프레스토	미 정
PS	디어프렌드	비주얼 아츠	5,800엔
PS	화성이야기	아스키	미 정
PS	신체험 3D 액션	코나미	미 정
PS	배틀 얼라이언스	반프레스토	5,800엔
PS	남코언소로지-1	코나미	5,800엔
PS	플레스테본바면	허드슨	미 정
SS	배틀스포츠	어클레임 저팬	5,800엔
SS	시뮬레이션 RPG서클	아스키	5,800엔
SS	바둑	아스키	6,800엔
SS	X2	캡콤	5,800엔
SS	바이오 하저드2	캡콤	미 정
SS	와이프아웃XL	게임뱅크	미 정
SS	졸업3	소학관	미 정
SS	두근두근 메모리얼 드라마 시리즈VO2	코나미	미 정
SS	레이어 섹션2	미디어퀘스트	미 정
SS	디스크 스테이션 세턴	컴파일	1,980엔
SS	마도이야기	컴파일	5,800엔
SS	이미지 파이터&액스 멀티플라이	액싱	4,800엔
SS	에드워드 랜디	액싱	4,800엔
SS	마블 슈퍼 히어로즈 VS스트리트 파이터	캡콤	미 정
SS	올스타 베이스 볼	어클레임 저팬	미 정
SS	킬링타임	어클레임 저팬	미 정
SS	버철 파이터3	세가	미 정
SS	택틱스 포뮬라 원	세가	미 정
SS	소닉 더 파이터즈	세가	미 정
SS	레퀴엠	세가	미 정
SS	드래곤 나이트4	NEC	미 정
SS	드래곤 나이트	엘프	미 정
SS	에어 커맨더	반프레스토	5,800엔
SS	김전일 소년의 사건수첩	허드슨	미 정
SS	악마성 드라큘라 X	코나미	미 정
SS	하드 오브 다크니스	세가	미 정
SS	레이맨 2	UBI소프트	미 정
SS	건 그리폰2	게임아츠	미 정
SS	와쿠와쿠 뿌요뿌요 던전	컴파일	미 정
SS	뱀파이어 세이버	캡콤	미 정
SS	사쿠라 대전2	세가	미 정
SS	월드 사커 RPG	에닉스	미 정
N64	캐버리 배틀3000	일본시스템 서플라이	9,800엔
N64	마법성기 엘테일	이미지니어	9,800엔
N64	미션 임파서블	팩 인 소프트	미 정
N64	리즌	이미지니어	미 정
N64	3D 격투	이미지니어	미 정
N64	심시티64	이미지니어	미 정
N64	듀얼 히어로즈	허드슨	미 정
N64	클라이머	닌텐도	9,800엔
N64	골프	닌텐도	9,800엔
N64	보디 하베스터	닌텐도	9,800엔
N64	테트리스 파이어	닌텐도	9,800엔
N64	커비의 에어라이드	닌텐도	9,800엔
N64	바기부기	닌텐도	9,800엔
N64	F-제로 64	닌텐도	9,800엔
N64	요시 아일랜드 64	닌텐도	9,800엔
N64	김전일 소년의 사건부	허드슨	미 정
N64	봄버맨 64	허드슨	미 정
N64	실황 골프 토너먼트'97	코나미	미 정
N64	젤다의 전설 64(64DD전용)	닌텐도	미 정
N64	포켓 몬스터64(64DD전용)	닌텐도	미 정
N64	슈퍼 마리오RPG64(64DD전용)	닌텐도	미 정
N64	마더3	닌텐도	미 정
N64	에어로 게이지	아스키	미 정
N64	마리오 페인트64(64DD전용)	닌텐도	미 정
N64	울트라 동키콩(64DD전용)	닌텐도	미 정

GRANDIA
모험가를 위한 퍼펙트 지침서
게임챔프 2월호 특별부록

그랜디아 마법 소개

4가지 속성(불, 바람, 물, 땅)을 이용해서 만들 수 있는 마법을 소개하고자 한다. 단, 캐릭터 별로 얻게 되는 마법에 차이가 있기 때문에 여기서 소개하는 마법은 일부에 해당함을 밝힌다.

속성	이 름	스킬	효 과
흙	데프로스	흙 1	대지의 힘을 이용해 적 전체의 방어력을 -1 시킨다
	그라긴	흙 3	대지의 힘을 이용해 일정범위의 적에게 대미지를 입힌다
	마그네이드	흙 12	강력한 중력으로 적 1체를 움직이지 못하게 한다
물	케로마	물 1	아군 한명의 HP를 조금 회복 시킨다
	미케로마	물 5	아군 전원의 HP를 조금 회복 시킨다
	무나	물 3	많은 물방울을 만들어서 적 전체를 잠재운다
불	반	불 1	불기둥의 링으로 일정범위내의 적에게 대미지를 입힌다
	반 프레임	불 4	거대한 불기둥으로 일정 범위내의 적에게 대미지를 입힌다
	반 스트라이크	불 19	작열하는 4개의 불기둥으로 적 1체를 공격한다
	반 프레이	불 9	타오르는 불덩어리를 모든 적에게 던진다
바람	휴이	바람 1	회오리 바람으로 일정 범위내의 적을 공격한다
	런너	바람 2	후풍을 이용하여 아군의 이동력을 올린다
	휴 슬라슈	바람 6	강력한 소용돌이로 적 전체에게 대미지를 입힌다
산림	포즈	물 5, 흙 3	일정 범위내의 적을 맹독으로 감싸 독상태로 만든다
쿨		물 3, 흙 2	아군 한명을 자연의 힘으로 해독시킨다
	스트람	물 6, 흙 5	적 1체로부터 힘을 뺏어 공격력을 떨어뜨린다
폭렬	즌거	흙 7, 불 6	폭발을 일으켜서 일정범위내의 적을 공격
	와오	흙 5, 불 5	타오르는 혼으로 아군 한명의 공격력을 올린다
	메테오 스트라이크	흙 15, 불 13	하늘에서 운석을 떨어뜨려 적 1체에게 대미지를 입힌다
폭설	샤키아	바람 3, 물 2	얼음 기둥으로 적을 찔러 공격하는 마법
	피킨	바람 6, 물 5	몸이 얼어붙을 듯한 추위로 적 전체의 이동력 다운
	코르데	바람 10, 물 8	마음까지 얼어붙을 듯한 추위로 적 1체의 민첩함 다운
번개	라이가	불 5, 바람 4	번개를 방전하여 일정 범위내의 적에게 대미지를 입힌다
	텐라이	불 19, 바람 15	하늘로부터 성스러운 번개를 떨어뜨려 적 1체를 공격
	라이덴	불 10, 바람 9	번개를 이용해 적 전체를 공격한다

모험가를 꿈꾸는 저스틴의 환상여행

그랜디아

그동안 모든 새턴 유저들이 목을 길게 빼고 기다리던 대작 RPG 그랜디아가 드디어 발매됐다. CD 2장에 걸쳐 펼쳐지는 저스틴의 대모험. 완전 3D필드가 보여주는 입체감이 대단한 그랜디아의 환상세계에 새턴 유저들을 초대한다.

제작사 : 게임아츠
장르 : RPG
현지 발매일 : 12월 18일
현지 발매가 : 7,800엔

주요 등장인물 소개

저스틴 : 본 게임의 주인공으로 어릴적부터 모험가를 꿈꾸어온 팜 마을의 소년. 생각보다 행동이 앞서는 타입이다

피나 : 뉴팜 마을에서 제일가는 모험가로 알려진 그녀는 저스틴을 좋아한다. 항상 침착하게 상황을 판단하는 모습은 일류 모험가의 실력을 느끼게 한다

스우 : 어릴적부터 저스틴과 어울려 온 소녀. 작고 귀여운 꼬마 아가씨로 무리하게 여행을 따라오다가 결국 팜 마을로 돌아간다

가드인 : 다이트 마을 최고의 검사인 가드인. 그는 세계의 끝 부근에서 수행하던 중 하늘로부터 떨어진 스우를 구해준다.

랏프 : 카프 마을 장로의 손자인 랏프는 대단히 활발한 성격으로 기분파이다. 마을의 규칙에 의해서 저스틴들이 쫓겨나자 자신도 일행을 따라 나선다.

기드 : 온 세상을 돌아다니는 행상인 기드. 뭐든지 알고 있는 그는 그 지식의 대단함 만큼이나 돈에 관해서도 수전노라 불리우고 있다. 아렌토로의 열쇠를 쥐고 있는 존재.

밀다 : 레누족의 여전사 밀다. 화가 나면 물불을 안가리는 성격으로 그의 남편인 다린은 레누족 3현자 중의 한명이다. 남편에게는 꼼짝 못하는 타입.

발 장군 : 가라일군의 전권을 쥐고 있는 비밀의 사나이. 고대문명 엔쥬르의 비밀을 파헤치기 위해서 노력한다.

뮤렌 대령 : 가라일군의 2인자이며 발 장군의 아들. 그는 장군의 명령으로 정령석을 찾으려 하지만 사실은 장군과 반대되는 생각을 가지고 있다

린 중위 : 피나의 쌍둥이 언니이며 신화속에 나오는 광익인의 힘을 가지고 있는 인물. 비극의 주인공이며 뮤렌 대령을 사랑하고 있다.

트라이앵글 트리오 : 왼쪽부터 나나, 사키, 미오로 같은 해에 사관학교에 입학하여 다른 사람들보다 일찍 장교로 출세한 인물들. 그러나 성격 최악에 항상 저스틴에게 당하는 바보 3인조에 지나지 않는다.

프롤로그

수많은 유적과 신화가 잠들어 있는 에렌시아 대륙에는 그와 함께 수많은 모험가의 모험담이 남아있다. 그중 가장 오래된 전설로는 엔쥬르 신화를 손꼽을 수 있으며 사람들은 엔쥬르 신화야말로 인류의 창세기에 관한 이야기라고 말한다.

엔쥬르 문명...

정령들의 가호로 인간에게 내려진 축복의 상징 「정령석」의 힘으로 인류는 고도의 문명 사회를 이룩했으며 나아가 머나먼 별이라도 왕래할 수 있을 정도의 힘을 가지게 되었다. 정령석의 힘을 몸에 받을 수 있었던 인간은 등에 날개를 가지게 됐으며 인류는 그들을 지도자로, 그리고 문명의 상징으로 추앙하며 「광익인(光翼人)」이라는 별종의 생명체로 칭하였다. 한없는 발전을 이룩하여 영원하리라 여겨졌던 엔쥬르 문명... 그러나 그 고도의 문명이 어느날 꿈이었던 것처럼 사라지고 수천년의 세월이 흐른다. 어린이들에게 꿈을 심어주는 하나의 동화속 이야기같은 존재로 변해버린 엔쥬르 문명. 그리고 영원의 세월을 넘어서 엔쥬르 문명을 둘러싼 새로운 전설이 시작된다.

모험을 시작하기 전에...

그랜디아를 플레이하며 저스틴과 모험을 떠나기 전에 보다 원활한 진행을 위해 그랜디아만의 독특한 레벨업 시스템과 전투방법 등에 대해서 간략하게나마 마스터하고 플레이하길 바란다. 매뉴얼을 읽었거나 이전 체험판을 플레이 해본 사람이라면 조금은 쉽게 플레이가 가능하겠지만 그렇지 않은 사람을 위한 페이지라 생각하면 되겠다.

사람들과 대화를 많이 하도록!!

그랜디아와 다른 RPG와의 차이를 꼽자면 첫번째로 시나리오의 흐름을 들 수 있다. 대다수의 전개에 대해서는 이벤트 회화만을 보아도 내용을 알 수 있지만 그외적으로 세부적인 내용이나 미니 게임, 기획자의 유머감각을 엳볼 수 있는 내용들은 놓치게 된다. 또한 많은 대화와 조사로 인해 이벤트 회화에 약간씩의 변동이 생기게 되므로 가능한한 많은 대화를 나누도록 하자.

이벤트와 파티 멤버를 고려하여 아이템 편성을...

게임 진행에 있어 아이템의 존재는 때때로 귀중한 역할을 하기도 한다. 그러나 아이템을 가질 수 있는 공간이 한사람당 12칸밖에 안되고 던전이나 전투중에 얻을 수 있는 아이템이 상당한 양이므로 아이템 관리를 소홀히 해서는 않된다. 가급적 모험의 초반에는 세이브 포인트 옆에 있는 아이템 보관소에 회복계 아이템을 제외한 대다수의 아이템을 보관하는 것이 좋다.

적의 기습공격에 주의하자!

필드를 이동하다보면 적을 발견할 수 있을 것이다. 이 게임에서는 적의 존재를 발견하고 맨 선두의 캐릭터가 적과 부딪히면 전투가 일어난다. 물론 후미의 캐릭터가 적과 부딪히도 전투는 일어나지만 이 경우에는 적에게 기습을 받는 형식으로 처리되어 IP 게이지가(이 IP게이지에 대해서는 이후에 별도로 설명하기로 한다) 적에게 유리한 상황으로 시작된다. 또한 적이 파티를 발견하고 달려들어 선두와 부ㄷ힌 경우는 통상전투, 그리고 적이 파티를 발견하지 못한 채 선두 캐릭터가 적과 부딪히면 선제공격으로 처리된다.

보스배틀의 흐름을 좌우하는 스킬 레벨

그랜디아는 스퀘어의 RPG 사가 시리즈처럼 캐릭터가 사용하는 무기별로 스킬 레벨이 존재하며 마법의 속성에도 그러한 레벨이 존재하여 전투에 크게 영향을 미친다. 여기서는 스킬에 대해서 알아보도록 하자.

무기 스킬

무기는 종류로 단도, 검, 메이스, 도끼, 활, 채찍의 6계통으로 나뉘어져 있으며 매회 경험치 100을 기준으로 레벨 업을 한다. 각 캐릭터별로 필살기를 익히기 위해서는 기본적으로 무기들의 스킬 레벨을 올려야 하며 무기기술과 마법을 조합하여 사용하는 필살기는 마법 스킬도 함께 올려주어야 한다. 어느 기술이 어느정도 레벨을 올려야 생기는지에 관해서는 스테이터스 화면에 들어가기전에 스킬이라는 아이콘을 누르면 확인해 볼 수 있다. 전투에서 무기별 경험치를 얻는 방법은 많은 수의 적을 무기로 공격하여 많은 대미지를 입히면 된다.

마법 속성 스킬

마법은 레벨 업에 의해서 익혀지는 것이 아니라 아이템의 일종인 마나에그를 입수한 뒤 상점에 가서 마법 속성과 교환하면 얻을 수 있다. 한 캐릭터 당 4개의 속성을 가질 수 있는데 본 게임에 등장하는 마나에그의 수가(필자의 경우 17개까지

었얻음) 제한되어 있고 캐릭터가 시나리오 진행에 따라 떨어져 나가는 경우가 있으므로 주요 캐릭터에게만 마법 속성을 주는 지혜가 필요하다. 또한 같은 속성을 가지고 있더라도 얻게되는 마법이 캐릭터 마다 틀리므로 속성별로 마법이 생기는 시기와 특성을 파악해 두어야 한다.

다양한 무기의 레벨을 올려서 약점을 커버한다

무기의 레벨 업을 하게 되면 그때마다 무기별 특정 스테이터스 플러스 수치가 있어서 캐릭터의 레벨 업과는 별도로 능력이 올라가게 된다. 그러므로 한가지 무기만 지나치게 레벨을 올리지 말고 골고루 올리도록 하며 특히 캐릭터별로 취약한 패러미터에 해당하는 무기의 레벨을 먼저 올려주는 것이 약점을 보완해주는 지름길이다.

전투의 요점과 IP게이지

종 류	스킬 레벨 업 시에 상승되는 패러미터
나이프(단도)	SP가 +1, 최대 HP가 +1, 주력(走力)이 +2.
검	SP가 +1, 힘이 +1, 민첩함이 +2.
도 끼	SP가 +1, 최대 HP가 +1, 힘이 +1.
메 이 스	SP가 +1, 최대 HP가 +2, 체력이 +1.
사격(활,표창)	SP가 +1, 최대 HP가 +1, 힘이 +2.
채 찍	SP가 +1, 최대 HP가 +1, 민첩함이 +2.

체험판을 플레이해 본 사람이라면 알고 있겠지만 그랜디아의 전투는 세미리얼타임 방식을 채택하고 있다. 적과 아군의 공격시기를 결정해주는 IP게이지가 화면의 우측 하단에 위치해 있으며 이 IP게이지를 기준으로 모든 전투의 수순이 결정된다.

IP 게이지

: 게이지의 좌측 「WAIT」부터 「COM」까지는 각 캐릭터들이 정해진 액션이나 대기 상태로. 이후 캐릭터별 아이콘이 「COM」에 도착하면 커맨드 입력이 가능해진다. 그 후 캐릭터 아이콘이 「ACT」에 도달하면 입력한 액션을 실행한다.

「WAIT」에서 「COM」까지의 시간을 단축시키기 위해서는 캐릭터별로 민첩함(すばやさ)을 올려야 하며 「COM」에서 「ACT」까지의 시간을 단축시키기 위해서는 지정한 커맨드의 스킬 레벨을 올려야 한다(예를 들어 공격인 경우에는 사용하고 있는 무기의 스킬 레벨을, 마법인 경우에는 사용하는 마법의 속성 레벨을 올려야 한다).

마법의 경우 각 마법별로 마스터 수치가 정해져 있으며 마스터가 표시된 마법은 「COM」에서 「ACT」까지의 시간차가 거의 없다.

카운터 공격과 캐릭터의 이동력

: 카운터 공격은 적, 아군에 관계없이 해당되는 용어로 크리티컬 공격과는 별개로 구분된다. 카운터 공격은 한 캐릭터가 공격 모션에 들어가서 목표 캐릭터에게 공격을 히트 시킬 때까지의 무방비 시간내에 공격을 가하는 것으로 이 경우 통상 공격보다 약 1.5배의 대미지를 입힐 수 있다.

이 카운터 공격의 성공율을 높이기 위해서는 캐릭터의 주력(走力)과 이동력(移動力)이 높아야 하는데 그 이유는 조금 떨어진 거리라도 재빠르게 이동해 공격해야만 하기 때문이다. 또한 카운터 공격은 1/3의 확률로 적의 액션을 「캔슬」 시키기도 한다.

액션의 캔슬과 크리티컬 공격

액션의 캔슬이란 캐릭터 아이콘이 「COM」에서 「ACT」로 가는 도중 특정 공격을 받아서 아이콘이 「WAIT」에서 「COM」의 사이로 밀려나는 것을 말한다. 크리티컬 공격은 히트하면 이 캔슬을 시켜주는 공격으로 콤보 커맨드와는 달리 한 번밖에 공격을 하지 않는다. 때문에 보스와의 전투같은 캔슬의 중요성이 드러나는 전투에서는 큰 도움이 되기도 한다. 이 외에 레벨 2이상의 마법들도 1/4의 확률로 캔슬을 시키기도 한다.

모험의 시작

그랜디아의 기본적인 지식을 습득했다면 이제 본격적인 모험의 무대로 나갈 시간이다. 스토리 전개를 보다 부드럽게 이끌어나가기 위해서 이벤트와 정보를 중시한 회화 형식으로 공략이 진행되므로 각 던전에서의 클리어 방식에 대해서는 사진을 중점으로 소개하겠다.

-메시나 대륙 공략 루트 -
팜 마을 - 마르나 인도 - 사르트 유적 - 레그 광산 - 외항선 - 유령선

마을의 개구장이 져스틴

가이랄의 공중전함이 팜 상공을 지날 무렵 팜 마을에서는 져스틴과 그의 악우(惡友)인 간츠의 내기가 한창이다. 내기의 내용은 언제나 자신은 모험가라고 말하는 져스

1. 민가2/ 2. 민가3/ 3. 간츠의 집/ 4. 지하주점/ 5. 민가5/ 6. 갈매기 정/ 7. 스우의 집/ 8. 팜마을 상점/ 9. 식당 블루마린/ 10. 증기 발명가의 집/ 11. 민가1/ 12. 팜 기차역/ 13. 발 기념 박물관

틴에게 간츠가 자신이 숨겨놓은 4가지 물건을 찾아내라는 것(전설의 갑옷, 용자의 투구, 전설의 방패, 정령의 검. 그러나 사실은 에이프론과 낡은 냄비, 그리고 냄비 뚜껑에 목검이다). 마을 한쪽 구석에서 전설의 갑옷을 발견한 스우는 그것을 져스틴에게 보여줄려고 져스틴을 찾아다닌다. 그러던 중 어떤 집에서 큰 소리와 함께 져스틴이 내동댕이 쳐지는 것을 보게 되는 스우.

집주인 : 이 말썽꾸러기가!

져스틴 : 우악~!

집주인 : 또 너녀석이냐 져스틴! 얼마지나지 않아 또 내 창고를 어지럽히다니!!

져스틴 : 어지럽히지 않았어요! 어째서 내말을 들어주지 않는거지. 이 보물찾기에는 남자의 의지와 모험자의 혼이 걸려있단 말이야!

집주인 : 무슨소릴 하는거야! 보물이 이따위 곳에 있을 것같아! 어쨌든 내 창고에서 보물찾기 같은 짓은 두번 다시 하지마!

져스틴 : 아야야~ 정말이지 언제나 뒤도 안돌아보고 때리다니...

스우 : 져스틴~! 져스틴... 괜찮아? 굉장한 소리가 나던데...

져스틴 : 뭐야 스우!? 보고 있었어...? 괜찮아. 이정도 쯤이야. 일류 모험자에게는 당연한 일인걸.

스우 : 그런데 어떻게 됐어? 저 창고에 뭔가 있었어?

져스틴 : 아니... 틀렸어. 아무래도 내 감이 빗나간 모양이야. 스우, 그쪽은 어때?

스우 : 물론 발견했지. 짜잔~ 봐, 전설의 갑옷이야. 이렇게 나 혼자서 발견했다니까.

프이 : 뿌뿌~뿌

스우 : 그래그래. 프이도 도와줬지. 자 져스틴. 전설의 갑옷.

져스틴 : 해냈구나 스우. 우선은 1개, 남은 것은 빛의 방패와 용자의 투구,그리고 정령의 검이다!

스우 : 해가 지고나면 우리들의 패배야. 난 싫단 말이야. 간츠의 신부가 되는 것따위! 본래는 간츠의 감언이설에 속아서 이런 약속따위를 한 져스틴이 나빠. 확실히 책임지도록 해!

져스틴 : 알았어! 좋았어! 간츠녀석 두고보라지!

스우 : 우리들도 따라가자 프이.

져스틴 : 발견했다 간츠! 첫번째 보물!!

간츠 : 어이 져스틴! 꽤 시간이 걸렸잖아. 일류 모험자가 그러면 돼나. 정말 「세계의 끝」이 발견됐다느니 상자속의 시대가 어쩌느니... 너무나 시대에 뒤떨어진단 말야.

져스틴 : 뭐야? 그 세계의 끝이라는 게?

간츠 : 뭐야!? 그런 것도 모르는거야? 그렇다면 해가 질때까지 「4개의 보물」을 발견하는 거는 무리겠는걸. 이 결투는 나의 승리다! 그리고 약속대로 스우는 내일부터 내 부하가 되는 거지. 뭐하면 이 간츠님이 신부로 삼아줄까?

져스틴 : 무슨 소릴 하는거야 간츠! 해가질때까지는 아직 시간이 남아있어! 자! 이걸 보라구!!

간츠 : ...... 확실히 그것은 전설의 갑옷이다.

져스틴 : 헤헤 어때?

간츠 : 헷, 잘난척해도 결국 전설의 갑옷 하나밖에 찾지 못했잖아! 3류 모험자 져스틴을 위해서 특별히 비보의 단서라도 가르쳐 줄까?

간츠 : 빨리 찾아오라구. 남은 2개의 보물 「용자의 투구」와 「빛의 방패」

선택기

1. 가르쳐 주지 않아도 발견할 수 있어!
2. 「용자의 투구」에 대해서 들려줘
   : 언제나 물소리가 들리는 곳.
3. 「빛의 방패」의 단서는 뭐지?
   : 언제나 갈매기 소리가 들리는 곳.

를 찾지 못한다면 「정령의 검」은 발견할 기회조차 없을테니까.

간츠와의 대화가 끝나고 용자의 투구와 빛의 방패를 찾은 져스틴은 다시 간츠가 있는 곳으로 간다.

간츠 : 흥, 마지막 정령의 검만큼은 그렇게 간단히 발견할 수 없을 걸.

져스틴 : 헤헷! 정령의 검도 금방 발견해주지. 그러면 나의 승리다.

스우 : 하지만 검같은 건 어디에도 보이지 않았어.

간츠 : 잘 들어둬 져스틴! 정령의 검은 우리 집의 보물상자안에 들어있어. 물론 잠겨 있기 때문에 열수도 없을테지만 말야. 자아~ 그러면 열쇠는 어디에 있을까? 헤헤.

져스틴 : 보물 상자의 열쇠라... 그런게 어디에 있었지.

간츠 : 이봐 져스틴. 보물상자를 여는 것 정도 모험자라면 간단한 거 아냐? 만약 불가능하다면 두번다시 모험자라는 말을 입에 담지말도록 해.

간츠의 보물상자 열쇠를 찾기로 한 져스틴. 일단 마을을 살펴보면 이전에 간츠의 동생과 마주쳤던 곳이 있을 것이다. 그곳으로 가보자. 그곳에는 간츠의 동생이 열쇠를 잃어버렸다며 울고 있다.

텐츠 : 어떻게하지... 어떻게하지... 우에에엥~ 우왕~

져스틴 : 무슨일이야 텐츠. 왜 이런 곳에서 울고있는거지.

텐츠 : 훌쩍 훌쩍... 가르쳐 줘도 괜찮지만 우리 형에게는 말하지 않을거지?

져스틴 : 아니, 간츠에게도 가르쳐 줄거야.

텐츠 : 안돼, 안돼~~~! 형의 보물상자열쇠를 잃어버렸다고는 가르쳐 줄 수 없어!

스우 : 흐~음 그렇군... 정령의 검이 들어있는 보물 상자의 열쇠를 잃어버렸다는 말이군.

텐츠 : 어, 어떻게 알았지!? 설마 스우 내 마음을 읽은거야?

스우 : 후후후... 텐츠도 아직 어리군. 귀여운 구석이 있잖아.

져스틴 : 아~ 어쩔 수 없군. 같이 열쇠를 찾도록 해볼까?

져스틴 : 앗! 이것은... 헤헤헷 찾았다!

텐츠 : 앗! 찾았다! 정말로 고마워 져스틴 스우.

져스틴 : 하하! 텐츠는 의외로 솔직한데.

텐츠 : 이 은혜는 잊어버리지 않을께. 내일모레까지는 확실히 기억할거야.

스우 : 얼레레. 방금전까지 울었으면서 어느사이에 원래의 텐츠로 돌아왔네.

텐츠 : 져스틴에게는 이 열쇠를 넘기지 말라고 형이 말했지만 이 열쇠줄께 져스틴!! 빚을 진채로는 내가 편하지 않으니까. 하지만 져스틴이 나한테서 강제로 빼앗었다고 해줘. 안그러면 형이 나를 때릴테니까. 정령의 검이 들어있는 상자는 우리집에 있어. 자, 나를 따라와. 져스틴, 스우!

텐츠의 뒤를 따라서 간츠의 집에 가서 상자를 열면 그 속에서 목검을 찾을 수 있다. 마지막 보물까지 찾고 의기양양해진 져스틴은 간츠에게 자랑하기 위해서 재빨리 간츠가 있는 곳으로 뛰어간다. 간츠가 있는 곳에 가까워졌을 때 져스틴과 스우는 간츠가 다리를 막아놓은 일로 어른들에게 혼나고 있는 것을 보고는 슬쩍 그자리를 피해 집으로 가려고 한다.

자신들이 간츠와 같이 논 것이 들킬 것같자 져스틴은 스우와 함께 자기집으로 도망간다.

져스틴 : 아~~ 위험했다... 저렇게 화내지 않아도 될텐데 말이야. 안그래 스우?

스우 : 나는 져스틴이 언제나 나쁜 짓만하기 때문에 사람들이 신용하지 않는거라고 생각해.

리리 : 져스틴!

져스틴 : 에구~! 어 엄마! 뭐하는거예요. 갑자기!!

리리 : 흙투성이인채로 부엌에 들어오지 말라고 항상 얘기 했잖니.

져스틴 : 그러니까 말이예요 갑자기 쟁반은 너무 하잖아요.

리리 : 무슨 소릴 하는거니! 「부엌은 언제나 깨끗이」가 레스토랑 「갈매기」의 철칙이야. 자아~ 알았으면 그만 밖으로 나가. 정말 어쩔 수 없는 아이라니까. 도와주지도 않을거면서 곧바로 부엌에 들어올줄이나 알구말이야.

스우 : 안녕하세요 리리아줌마. 너무 져스틴의 머리를 때리면 바보가 되고 말거예요.

리리 : 아하하하 괜찮아 스우. 져스틴의 머리는 더이상 나빠질 것도 없으니까.

져스틴 : 너무하잖아요. 하나뿐인 아들을 두고서 할소리예요 그게.

리리 : 후훗. 그러니까 이런소리를 듣지 않도록 착한 아이가 되도록해 져스틴.

져스틴 : 쳇! 오늘은 하루종일 혼나기만 하는군. 운이 없는 날인데.

리리 : 혼나기만 했다구? 져어~스으~티인. 오늘은 대체 무슨짓을 한거지. 자아~ 져스틴. 엄마가 화내지 않을테니까 사실대로 솔직하게 대답해봐.

져스틴 : 거짓말하지 말아요. 솔직하게 말해도 언제나 화만 내면서!

리리 : 무슨소리 하는거야! 네가 솔직하게 얘기한 적이 한번도 없기 때문이잖아... 자아~ 솔직히 말해! 대체 오늘은 무슨짓을 했지?

져스틴 : 아무것도 하지 않았어요.

스우에게 물어봐요. 저도 그렇게 매일 장난만 치고 다니는게 아니라구요.

리리 : 정말이니 스우?

스우 : 저, 정말이예요. 리리 아줌마. 져스틴은 오늘 나쁜짓 하, 하지 않았어요. 미, 믿어주세요...

리리 : 정말, 정말이지?

스우 : 네... 그러니까 오늘은 그저께 만큼 나쁜짓은 하지 않았어요.

리리 : 역시 했구나! 솔직하게 말하라구 했지! 정말로 이 아이는... 알겠지? 무슨짓을 했는지는 알 수 없지만 마을 사람들에게 혼날만한 행동은 하지 말도록 해. 그건 그렇고... 자, 저녁이나 먹도록 하자. 또 새로운 요리를 생각해 냈거든. 괜찮다면 오늘도 같이 식사하도록 하자 스우.

스우 : 음... 저야 상관없지만 괜찮을까요 이렇게 매일.

리리 : 아줌마가 말했지. 어린이는 그런거 신경쓰지 않아도 된다고. 자아 두사람은 위에 올라가서 기다려라.

- 져스틴의 집 2층 -

리리 : 오늘 박물관의 관장님이 점심을 먹으러 왔었어. 그사람은 언제나 도시락을 싸가지고 다니는데. 아, 그렇지. 관장님이 너에게 말좀 전해다라고 하더구나. 내일 아침 박물관에 와달라고. 너에게서 맡아두었던 것을 돌려주겠다고 하던데... 또 쓸데없는 것은 아니겠지.

스우 : 하루종일 달렸더니 너무 배가 고팠어. 하지만 재미있는 모험이었어.

져스틴 : 꽤 괜찮은 모험이었지. 하지만 우리집의 선조들은 더욱 대단한 모험을 했었어! 봐, 벽에 사진이 걸려있지.

스우 : 제일 안쪽이 져스틴의 아버지지.

져스틴 : 그래, 언젠가 나도 여기에 내 사진을 붙일거야. 아버지의 사진 옆에 말이야.

리리 : 너가 관장님에게 맡겨두었던 물건이 뭔지 엄마가 맞춰볼까? 아버지의 유품인 정령석이지? 아버지는 거짓말을 하는 사람이 아니었지만 저것이 정령석이라는 말은 좀... 그러고 보니 처음 만났을 때도 너의 아버지는 저것을 목에 소중히 걸고 있었지.

스우 : 어! 저 아저씨와 아줌마가 처음 만났을 때의 이야기가 듣고 싶어요.

리리 : 처음 그사람과 만난 것은 달도 파도도 없는 밤의 배위에서였지. 정말로 조용한 밤이었어...

스우 : 들었어 져스틴? 조용한 밤바다였데! 로맨틱하지 않아?

리리 : 그런데 갑자기 해적들이 나타나서 그가 타고 있던 배는 순식간에 그들에게 점령당했지.

져스틴 : 오, 왠지 재미있을 것같은 전개! 그 다음에 어떻게 됐어?

리리 : 배에 올라온 해적의 두목은 그가 가지고 있던 정령석에 눈길을 돌렸지. 그리고 검을 뽑아든 채 이렇게 말했지.

「그 돌을 이쪽으로 넘겨라!」

하지만 그는 조금도 움직이지 않고 못들은 척했어.

져스틴 : 헤에~ 과연 아버지야! 그 다음에는?

리리 : 그때 그의 당당한 모습에 매료된 해적의 두목은 그를 따라 손을 씻게 됐지.

져스틴 : 아버지를 습격한 해적들은 어떤 녀석들이었지. 역시 늠름한 바다의 남자인가?

리리 : 아하하하~ 아니, 너희들과 비슷한 나이의 여자아이였어! 「해골 리리」라는 미소녀였지!

져스틴 : 어디선가 들어본 듯한 이름인데... 리리... 리리... 응! 리리라면 엄마의 이름이잖아!!

리리 : 아하하하~ 겨우 눈치챘구나. 그때는 엄마도 젊었었으니까. 여러가지 일이 있었지.

스우 : 전혀 몰랐었어. 리리 아줌마가 해적이었다니... 점점 동경의 대상이 되는데.

리리 : 부끄러운 이야기니까 주변 사람들에게는 그다지 말하지 않도록 해줘. 뭐 대다수의 사람이 알고 있는 이야기이지만...

져스틴 : 아, 잘먹었어요.

스우 : 져스틴, 내일 관장님 만나러 가는거 잊어버리면 안돼.

식사때 져스틴의 엄마와 아빠가 처음 만났을 때의 이야기를 들을 수 있다

- 3층 져스틴의 방 -

식사를 마치고 잠자리에 들면 다음날 아침 스우가 져스틴을 찾아온다. 스우와 합류한 뒤 방을 나가기 전에 방을 이곳저곳 조사해 보면 몇가지 아이템과 돈을 찾을 수 있는데 상자에는 「구급셋트」가 들어있으며 책상 서랍쪽에는 돈이 300골드, 파이프 쪽에는 해독초가 있다. 또한 스토리 진행과는 상관없이 져스틴의 일기를 볼 수 있는데 이 일기가 꽤 재미있어 여기서 잠깐 소개하겠다.

「일기」

오늘 할아버지의 정원에 고양이 3마리를 던졌더니 할아버지가 놀라서 정원에 심고있던 묘목을 다 꺽어버리고 말았다. 좀 나쁜 짓을 했다는 느낌이 든다. 모험자로써 반성하지 않으면 안된다고 생각했음. 다음부터는 1마리

씩 던져야지.

적당히 방에서 아이템을 찾았으면 집밖으로 나와 박물관으로 가자. 박물관은 마을의 동남쪽에 위치해 있으며 기차역부근에 있으니 쉽게 찾을 수 있을 것이다.

-발 박물관 석상 전시실-

져스틴 : 안녕하세요.

스우 : 안녕하세요 관장님.

관장 : 오오, 마침 좋은 때에 왔구나 져스틴. 새로운 광익인상이다. 딱 지금 복원했어.

져스틴 : 헤에~ 이게 광익인의 상. 이제까지 본적없는 타입인데.

서로 비슷한 취미를 가지고 있는 두사람

관장 : 음, 가라일군이 확인작업을 하던 중 신대륙 에렌시아의 돔 유적에서 발굴된 것같아.

져스틴 : 돔 유적이라... 신대륙 에렌시아 최대의 유적지죠... 가보고 싶어라...

관장 : 그래 그래... 무언가를 추구하는 마음이야말로 인간을 성장시키는 힘이지. 팜에 전해지는 엔쥬르 신화에 의하면 광익인은 정령석의 힘을 원천으로 삼아 꿈과 같은 세계를 만들었었다고 한다. 엔쥬르 신화가 남겨준 수많은 이야기... 하늘에 떠있는 거리, 별과 별사이를 왕래할 수 있는 배 등등...

져스틴 : 영원히 움직이는 증기기관!

관장 : 시간이 얼어붙은 정령의 성지로!

져스틴, 관장 : 불노불사의 대신관!!

스우 : 그 이야기, 언제까지 계속되는 거죠?

져스틴 : 미안 스우. 앞으로 조금밖에 안남았어.

스우 : 알았어. 앞으로 조금이지. 나는 남자들의 꿈을 이해할 줄 아는 진짜 레이디니까.

관장 : 핫핫핫! 그러나 그러한 유토피아 세상을 신화와 구별해서 생각해 보자면... 이 광익인은 고고학적으로 강대한 권력을 가진 왕과 같은 존재가 아닐까 하는 의견이 가장 지배적으로 받아들여지고 있지. 권력자가 자신의 존재를 정통화하기 위해서 정령이나 정령석과 같은 것을 만들어냈다고 고고학에서는 생각하고 있어.

져스틴 : 정말... 그런건 재미가 없어요. 고고학은 로맨스가 없는 학문이라니까.

관장 : 핫핫핫! 미안 미안... 나도 꿈이 있는 이야기쪽이 더 좋단다. 그런데 신화나 고대문명에 관한 이야기도 연구적인 이야기가 되면 져스틴에게도 재미가 없나보지?

져스틴 : 그래요. 오늘은 일진이 사나운데... 전부 진짜 있었던 이야기일지도 모르잖아요?

관장 : 그래! 네가 말하는대로 모든 것이 진실일지도 모른다는 가능성도 부정할 수는 없지. 이런! 깜빡 넘어갈뻔 했군. 너의 아버지가 남겨줬다는 「정령석」이라는 물건에 대해서인데...

져스틴 : 조사해보셨어요!? 역시 진짜였죠!

관장 : 하하하... 진짜인지 아닌지는 알수가 없었어. 본래 정령석도 신화속 이야기의 하나잖니. 조사를 위해서 돌의 성분분석을 하려고 했는데 도중에 두손들고 말았단다. 다이어몬드 보다도 단단해서 조사해 볼 수가 없었어.

져스틴 : 다이어몬드 보다도... 그럴 게나!?

관장 : 이외에도 조사해볼 수 있는 방법을 생각해보겠지만 일단 이것은 너에게 돌려주마. 혹시 생각이 있다면 져스틴 네가 조사해보는 것은 어떠냐? 내가 단서를 제공해 주지. 상을 둘러보고나서 내방으로 오렴. 좋은 선물을 줄테니까. 하하하!

져스틴에게 정령석을 돌려준 관장은 자신의 방으로 가고 관장이 자기에게 기대를 걸고 있다고 생각한 져스틴의 마음은 들뜨기 시작한다.

져스틴 : 관장님이 나에게 기대를 걸고 있어. 고대문명의 비밀인가... 모험자 져스틴이 밝혀내겠어.

자기 혼자만의 세계에 빠져든 져스틴이 박물관내의 석상들을 돌아보다가 에렌시아 대륙에서 새롭게 발견됐다는 광익인의 석상이 눈길을 끌자 그 석상앞에 다가선다. 엔쥬르 신화... 져스틴에게 있어 그 이상의 목표는 있을 수 없었다. 그리고 엔쥬르 신화에서 파생된 광익인의 이야기... 그런 생각으로 석상을 바라보던 져스틴은 그만 실수로 상을 건드려 망가뜨리고 만다.

져스틴 : 엔쥬르 신화... 광익인... 언젠가 이 손으로 지금까지 누구도 발견하지 못했던 엔쥬르 문명을 밝혀내고야 말겠어!

스우 : 어 어 어 어 어떻게 할꺼야 져스틴!?

프이 : 뿌뿌~뿌우~

져스틴 : 지, 진, 진정해 스우. 어쩔 수 없지. 일단 고치는 수밖에. 도와줘 스우.

스우 : 무, 무리야... 이럴때는 솔직하게 사과하는 것이...

져스틴 : 야, 안돼. 이 상을 복원시

켰다며 기뻐하던 관장의 얼굴을 봤지? 절대로 말할 수 없어. 그리고 괜찮아! 확실하게 모양을 기억하고 있으니까!!

스우 : 정말 이걸로 된걸까? 모양이 조금 이상한데...

져스틴 : 확실히 그런군... 그러나 70점 정도는 되잖아? 만약 시험으로 친다면 이걸로도 충분히 합격선이라구.

스우 : 혹시 이런말 알어? 논리의 엇갈림이라는 말. 져스틴, 역시 이상해.

져스틴 : 괜찮아. 나역시 엔쥬르 문명에 대해서는 조금은 아는축에 속한다구.

- 박물관 관장의 방 -

관장 : 오오! 이런곳에 있었군. 그러고보니 너의 즐거워하는 얼굴이 보고 싶어서 주머니 속에 넣어 놨었단다.

져스틴 : 헤헤, 관장님도 나이가 드셔서 어쩔 수 없나보죠?

관장 : 하하하, 변함없이 말이 많은 녀석이구나 너는. 그런데... 아까 전시실에서 큰소리가 났는데 무슨일이 있었니?

져스틴 : 어, 어떻게 하지 스우. 역시 사실대로 말하는게 좋을까?

스우 : 져, 져스틴이 생각해봐 남자니까. 빨리 말하지 않으면 눈치채실지도 몰라.

져스틴 : 사실은 상을 망가뜨렸어요.

관장 : 하하하. 져스틴 농담을 잘하는구나. 이제 겨우 복원했다고 한 상을 망가뜨렸다니 심장에 나쁜 농담이잖니. 자아~ 농담은 이쯤하고 이게 네게 주는 선물이다.

져스틴 : 응!? 그게 뭐예요?

관장 : 지금 가라일군이 사르트 유적의 재조사에 들어가 있단다. 너희들 둘이 견학을 할 수 있도록 손을 써두었지.

져스틴 : 에..! 정말이요!? 고마워요 관장님!!

스우 : 잘됐다 져스틴! 전부터 말했었잖아. 사르트 유적에 가보고 싶다고!

관장 : 너희들을 보니 나까지 즐거워 지는구나. 그 소개장을 보여주면 가라일군도 순순히 견학을 시켜줄거다. 져스틴, 너의 정령석이 진짜인지 아닌지는 너의 눈으로 직접 확인해 보도록 해라.

관장과 대화를 하면 사르트 유적으로의 소개장을 얻을 수 있다.

관장에게 소개장을 받은 후 박물관 밖으로 나오면 져스틴은 자신들이 고쳐놓은 광익인의 석상 사건이 무사히 넘어갔다고 생각한다. 하지만 그즉시 관장의 비명 소리가 들리고...

박물관에서 나와서 기차역과 박물관의 사이에 있는 길로 가면 마을 밖으로 나가게 된다. 마을의 북서쪽에 위치하고 있는 사르트 유적으로 가기 위해서는 「마르나 인도」를 지나야 하는데 이곳에 가면 최초의 전투가 시작되므로 장비를 다시한번 살펴보자. 별다르게 바꿔야 할 것은 없으며 단지 져스틴의 무기를 나무봉에서 목검으로 바꿔주도록 하자.

마르나 인도

지도상의 커서를 이동시켜 이곳에 도착하면 일단 세이브 포인트가 있을 것이다. 전투에서 게임오버가 될지도 모르니 세이브를 하고 길을 따라서 올라가도록 하자. 실제로 화면에 보이는 길만 따라가면 곧바로 사르트 유적에 갈 수 있기 때문에 어려울 것은 없지만 필드의 이곳저곳에 아이템과 돈들이 널려 있으므로 적당한 선까지는 돌아다녀보는 것도 좋다.

한번 클리어한 곳은 다시 지나가지 않아도 된다

참고로 마나에그를 구하기 위해 앞으로 필드를 돌아다닐 플레이어를 위해서 한마디 하는데 마나에그는 멧시나 대륙(メッシナ 大陸)을 벗어날 때까지는 얻을 수 없는 아이템이다. 경험치도 상당히 적게 얻는 곳이고 돈도 별로 벌 수 없지만 적들이 약하고 세이브 포인트가 가까우므로 그랜디아만의 전투에 익숙해지기 위해서 조금 시간을 투자하는 것도 나쁘지 않을 것이다.

샤르트 유적

마르나 인도를 지나쳐 사르트 유적에 도착한 져스틴과 스우. 유적에는 이미 가라일 군이 도착하여 유적의 조사준비를 서두르고 있었다. 유적을 바라보던 져스틴은 기쁜 마음에 안으로 들어가기 위해 입구의 병

사에게 소개장을 건네준다.

병사 : 뭐지? 여기는 애들이 올 곳이 아니다.

져스틴 : 잠깐 이것좀 봐줘요! 박물관 관장님의 소개장이예요.

병사 : 얼레? 정말이네. 이런 아이들에게 소개장을 써주다니 관장은 대체 무슨 생각을 하는거지?

져스틴 : 그런 세세한 부분까지 신경쓰지 말고... 그러니까 들어가도 돼죠?

병사 : 음... 어쩔 수 없지. 들어가도록 해라.

문을 지나 유적의 입구에 가면 그곳에서 세명의 여자가 자신들의 부하들에게 말을 하고 있는 것을 보게 된다. 그녀들의 이름은 각각 나나, 사키, 미오로 가라일 군의 트라이 앵글 트리오로 불리우고 있지만 그다지 신통한 면을 엿볼 수 없는 캐릭터들이다. 눈에 띄는 부분은 성격이 고약하다는 것.

나나 : 전원 정렬! 상관에 대하여 경례!!

사키 : 알겠나? 신대륙에서까지 와서 꾸물꾸물 댄다면 가만두지 않겠어! 우리들을 부끄럽게 만들지 않도록 해!

미오 : 집합장소는 지하1층의 광장입니다. 도착하는대로 부대마다 점호에 들어가고 명령이 있을 때까지 대기해 주십시오.

나나 : 좋았어! 그러면 전원 이동개시! 서둘러!!

병사들이 나나의 말에 따라 유적안으로 들어간 뒤...

나나 : 잠깐 예기좀 할까 사키. 오늘도 지각한 것은 사키의 부하야. 통솔력이 허술한 거아냐?

사키 : 무슨소릴 하는거야 나나? 전번에 지각한 녀석들에게는 힌즈 스크워트를 3000번씩 시켰다고!!

미오 : 정말 사키는... 어째서 모든 일을 근육적인 부분으로 해결하려고 생각하는건지. 반성시키는 거라면 식사 100일 금식정도가 좋잖아.

나나 : 오호~ 미오는 정말 상냥하군. 나라면 채찍으로 5000번을 때리고 그다음에 통속에 넣고 소금을 뿌린채 감옥에 100일정도 가둬버릴텐데... 어때? 오호호호호!!

사키 : 그렇게까지하면 죽어버린다구.

미오 : 만에하나 뮤렌님의 귀에 들어간다면 정말로 싫어하시게 될거야.

나나 : 괜찮아! 부하들의 입을 막아버린후에 뮤렌님에게는 감춰버리면 될테니까. 오호호호호.

미오 : 흐우... 자아 우리들도 슬슬 준비하도록 할까? 집합시간에 늦겠어.

사키 : 그러지 미오. 우리들이 늦는다면 부하들에게 할말이 없어지니까.

바보 삼인조의 대화를 듣고 있던 져스틴은 그들에게 소개장을 보여주고 같이 유적에 들어갈 생각으로 3인조 앞에 다가선다. 그러나 그들은 져스틴의 기대와는 달리 의외의 반응을 보인다.

나나 : 어째서 이런 곳에 어린이가 있는거지? 어째서 이 사르트 유적에...?

져스틴 : 이봐이봐, 유적은 지하에 있는거겠지? 나도 보고싶다... 데려가 줘.

나나 : 수상한 놈이군! 너는 뭐하는 놈이지? 아무리 아이라고해도 대답여하에 따라서는 순순히 보내주지 않을수도 있어. 자 말해라!

져스틴 : 우리들은 사르트 유적을 견학하러 온거야. 봐, 박물관의 관장에게서 소개장도 받았다구!

나나 : 소개장!?

사키 : 흐음...

미오 : 어쨌든 진짜 같군요.

져스틴 : 이제 알겠지? 우리들은 수상한 사람들이 아니야. 그러니까 지하에 데리고 가줘.

나나 : 지하에... 좋아, 우선 그 소개장을 좀 보여줄래.

져스틴이 나나에게 소개장을 건네주자 3인조는 그 소개장을 찢어버린다.

나나 : 봤지? 이것으로 소개장 같은건 없어진거야. 이제 너희들은 불법침입자가 아닐까?

사키 : 그래그래, 빨리 잡아서 고문을 하자. 그리고... 처형시키는 거야!

미오 : 하지만 상대는 아이들이니까 특별히 용서해주지. 빨리 사르트 유적에서 나가도록해요.

나나 : 자 사키, 미오, 이런 애들을 상대하고 있을 시간이 없어.

스우 : 뭐하는거야? 너무하잖아 저사람들. 져스틴... 어쩔 수 없으니까 그만 돌아갈까?

져스틴 : 무슨 소릴 하는거야 스우? 모험자가 이런일로 물러설 수야 없지.

스우 : 져스틴. 정말로 지하에 내려갈거야? 아까 그 사람들이 그렇게 이야기 했는데도...

져스틴 : 확실히... 저렇게까지 말하는 것을 보니 위험하기는 하지만... 감추는 걸 보니 뭔가가 있는게 분명해! 비밀이 있다고 생각하니 더욱 가슴이 두근거리는걸.

스우 : 정말 져스틴은... 하지만 분명 그렇게 나올 거라고 생각했어.

가라일군의 바보 3인조

- 사르트 유적 지하 -

유적 안에서 가라일군이 무언가를 찾는 것을 본 져스틴

사르트 유적에 들어가면 일단 위쪽으로 올라가도록 하자. 그곳에서는 린과 뮤렌이 병사들에게 명령을 내리고 있으며 그 광경을 본 져스틴은 뮤렌이 말하는 유그드랄 계획에 관심을 가지게 된다. 또한 최초의 던전이므로 헤맬 수 있으니 일단 맵과 사진을 중심으로 길을 찾아나가기 바란다.

린 : 가라일군 뮤렌중대 정렬! 사르트 유적 조사 특별 편성대 점호보고를 하겠습니다.

나나 : 대장 나나중위 이하 블랙 로즈대 집합했습니다.

사키 : 대장 사키중위 이하 라이트닝 스타대 모였습니다.

미오 : 대장 미오중위 이하 데저트 문대 전원 있습니다.

린 : 이제부터 작전개시에 앞서 뮤렌 대령의 말씀이 있겠습니다. 전병사 경청하십시오.

3인조 : 옛!

뮤렌 : 친애하는 병사여러분. 우리 군은 이제부터 사르트 유적 최종조사에 들어간다. 지금! 우리의 유그드라실 계획은 최종단계에 접어들었다. 남은 것은 최후의 조각을 찾아내는 것뿐이다. 이 유적 중심부에 들어서는 것은 말할 필요도 없이 위험한 임무다. 생명을 잃을 위험도 있다. 그러나! 지금이야말로 하지 않으면 안된다!! 그대들, 영광스러운 가라일 군이야말로 인류에게 커다란 복음을 전하기 위해서!! 가라! 선택받은 가라일의 전사여! 「고대 엔쥬르 문명」의 영지의 문을 여는 것은 우리들이다! 병사들의 건투를 빈다.

3인조 : 옛!

린 : 블러디 로즈대는 유적의 동쪽을, 라이트닝 스타대와 서쪽을, 그리고 남쪽은 데저트 문대가 각각 담당해 주십시오. 기대하고 있겠습니다.

3인조 : 예...

린 : 시각 15:06, 전부대 행동을 개시했습니다.

뮤렌 : 흠... 린도 꽤 부관다워졌군.

린 : 아,... 감사합니다. 뮤렌님.

뮤렌 : 그러면... 우리들도 행동을 개시하도록 할까? 가자, 린!

스우 : 져스틴 들었어?

져스틴 : 응! 확실히 뭔가가 있는 것 같아. 가자 스우!

유적내부에서의 이동중에 유적의 지하2에 있는 계단을 통해 올라가 보면 기둥 앞에 「!」마크가 나타나는 곳이 있을 것이다. 이것은 액션 마크로 이 마크위에서 C버튼을 누르면 지역별로 정해진 액션이 행해진다. 기둥을 쓰러뜨리고 전진하면 큰 얼굴이 조각된 상앞에서 병사들이 대화를 하는 것을 듣게 된다.

병사 1 : 흠... 아무일도 일어나지 안잖아. 이곳은 상당히 수상한데... 단순한 상이라고 보기에는 너무 부자연스러워. 일단 뮤렌님에게 보고하는게 좋을 것같은데.

병사 2 : 응, 그게 좋겠군 가자!

져스틴 : 흐유... 빨리 숨지 않으면 들킬뻔 했어. 이건가... 아까 병사들이 말했던 상이라는게. 확실히 수상한데.

스우 : 져, 져스틴!! 어찌된 일인지 엉덩이가 빛나고 있어!

져스틴 : 주머니가 빛나고 있잖아! 설마 속에 넣어둔 정령석이!! 저, 정령석이... 이런일은 처음이야!

스우 : 뜨겁지 않아? 져스틴?

져스틴 : 우, 우왓!! 무슨일이지? 이 상이... 문이었구나. 어쨌든 이곳을 통해서 들어갈 수 있을 것같은데...

스우 : 그런데 어떻게 열린거지? 설마 그 정령석이...

져스틴 : 물론이야 스우! 이 정령석과 고대문명은 어떤 관계가 있는게 틀림없어! 그래... 분명 이 정령석은 진짜야! 좋았어! 우리들이 맨처음으로 들어가는거다. 가라일 군들도 아직 들어간 적이 없을 거야.

- 유적 내부 -

유적에 들어가면 간단한 미로가 이어져 있지만 초반이고 정령석의 도움으로 길이 만들어질 것이다. 길 안쪽으로 들어서면 큰 문이 가로막고 있는데 그문을 지나 환영의 방에 들어서면 기억의 관라자인 리에테의 정신과 만나게 된다.

이것을 조사하면 길을 움직여서 앞으로 나갈 수 있다

리에테 : 잘 오셨습니다. 정령석을 가진자여.

져스틴 : 지금... 뭐라고 말했어 스우?

스우 : 아니! 아무말도 안했어.

져스틴 : 우앗! 대단한데!!

스우 : 뭐, 뭐야! 무슨일이 일어난거야!!

리에테 : 잘 오셨습니다. 인간과 정

령과의 약속의 증표, 정령석을 가진자여. 나는 아렌토의 리에테. 엔쥬르 문명과 함께 살며, 그리고 이어받은 자입니다.

져스틴 : 뭐, 뭐뭐뭐 뭐야!!?

스우 : 으악! 떠, 떨어진다!!

리에테 : 놀라거 없습니다. 이것은 당신들이 사는 세계를 별의 높이에서 내려다본 거니까요. 자아, 대답해 주십시오. 당신은 무슨 목적으로 이 문을 열었습니까?

져스틴 : 그런걸 갑자기 물어보면... 응!? 내가 정령석을 가지고 있는지 어떻게 알았지?

리에테 : 모든 힘은 정령석의 빛에서 태어납니다. 그것이 없고서는 엔쥬르의 문은 열리지 않습니다.

져스틴 : 엔쥬르라면 신화속의 세계가 아닌가...?

리에테 : 신화같은게 아닙니다. 당신이 가지고 있는 그 정령석이야말로 먼 옛날부터 전해져온 인간과 정령과의 계약의 증표입니다. 이것을 봐 주십시오. 정령의 힘과 광익인의 날개에 의해서 영원히 약속된 세계, 그것이 엔쥬르의 세계입니다. 하늘에 반짝이는 모든 별들이 타오를 때까지 광익인의 힘과 정령의 축복이 끊이지 않는 곳이지요. 정령의 축복을 받은이래 사람들은 원초의 속박에서 벗어나 진화로의 길을 걸었습니다. 그래요, 이 세계에서는 광익인과 정령석의 힘만이 평화의 심볼인 것입니다. 당신이 가진 정령석은 본래 항상 광익인과 함께 있지않으면 안되는 것입니다.

스우 : 져스틴, 방금전의 이야기는 엔쥬르 신화의 내용과 상당히 닮았는데?

져스틴 : 나도 그렇게 생각해. 정말 그렇다면 신화와 엔쥬르 문명의 관계는!? 에... 리에테 였었지? 가르쳐 줘! 그 신화는 사실이었는지를.

리에테 : ....

져스틴 : 가르쳐 줘 리에테! 그 신화는 정말로 있었던 일인지.

리에테 : 하나의 질문에는 하나의 답을, 그리고 많은 답을 원하는 자는 아렌토로 가지 않으면 안됩니다. 당신은 많은 답을 원하는 자입니까? 당신이 많은 답을 원하는 자라면 먼 동쪽의 땅 아렌토를 향해서 기나긴 여행을 떠나지 않으면 안됩니다. 긴 여행길의 도중에 당신은 나아갈 길을 헤메게 될지 모릅니다. 그러나 정령석의 빛이 반드시 당신을 올바른 길로 이끌어 줄 것입니다. 당신과 정령석이 함께 있는 한... 정령석을 가진 자여... 많은 대답을 원한다면 아렌토를 목표로 하십시오.

져스틴 : 동쪽의 땅... 아렌토!! 혹시 바다를 건너 신대륙 에렌시아로 오라는 말인가? 리에테! 아렌토는... 신대륙에 가면 리에테를 만날 수 있는거지? 신대륙에 가면 진짜 리에테와 진짜 광익인을 만날 수 있는거지? 기다려줘 리에테.

리에테 : 잊지 말아주십시오. 정령석의 빛이야말로 당신을 아렌토로 이끌어 줄 것입니다. 자아 가십시오. 나는 리에테, 영원의 시간을 기다리는 존재입니다.

스우 : 사라...졌네. 리에테씨.

져스틴 : 으, 응

스우 : 여러가지 일이 있었지만 정말 꿈만 같은걸.

져스틴 : 정말 꿈이라도 본것...

스우 : 져스틴, 지금 뭔가 빛났어!!

져스틴 : 뭐, 뭐야! 정령석이... 빛나고 있다!!

스우 : 대단해! 대단해 져스틴!!

져스틴 : 진짜다... 이녀석은 진짜 정령석이었어! 리에테도, 지금까지 본 것도 꿈이 아니야! 정말로 있는 일이라구!!

스우 : 그래 져스틴!!

져스틴 : 나, 결심했어! 아렌토로 갈거야!! 가서 광익인을 만날거야. 그리고 엔쥬르 문명을 발견해서 모두를 놀라게 해줄거야. 그리고... 그리고... 아아, 어쨌든 아렌토로 갈거야! 절대로!! 그럴 수 있는 것은 나 뿐, 이 모험자 져스틴뿐이다!!

- 뮤렌과의 대면 -

리에테의 이야기를 듣고 아렌토를 갈 것을 결심한 져스틴. 환영의 방을 빠져나와 온 길을 돌아가던 져스틴은 열려있는 입구를 통해서 들어온 뮤렌과 만나게 된다.

뮤렌은 유적에서 져스틴이 무엇을 봤는지에 대해 추궁한다

뮤렌 : ...! 뭐냐 너녀석은!!

져스틴 : 으, 으악! 들켰다!

뮤렌 : 이런곳에서 어린이와 만날줄은... 린 이대로 출구를 막아버리도록 해!

린 : 예, 알겠습니다.

뮤렌 : 너희들에게는 여러가지 듣고 싶은 것들이 있다. 도망따위는 생각치 말도록...

스우 : 어, 어떻게 하지 져스틴?

져스틴 : 내가... 어떻게 해볼께!

뮤렌 : 목숨이 걸려있다는 것을 생각하고 솔직하게 답해라...

린 : 뮤, 뮤렌 대령. 상대는 어린이입니다. 그렇게까지는...

뮤렌 : 알고있다. 하지만 거짓말을 한다면 아무리 어린이라 할 지라도...

스우 : 이, 이 사람은 진심이야. 눈

이 웃고있지 않아!

뮤렌 : 우선 이름을 들어보기로 할까?

져스틴 : 내 이름은 져스틴이다.

뮤렌 : 후후후 솔직하게 답할 마음이 생겼나 보군. 아까부터 그쪽 아가씨가 너의 이름을 몇번인가 부르고 있었거든. 이제부터는 각오하고 답하기 바란다. 쓸데없는 고집을 부린다면… 그 아가씨를 베어버리겠어!

린 : 뮤, 뮤렌 대령!

뮤렌 : 임무를 위해서라면 어쩔 수 없다. 소년이여, 그 소녀의 목숨도 네가 쥐고 있다는 사실을 잊지 말아라. 여기로의 문을 연 것은 너인가?

져스틴 : 역시 내가 연것이 되버린 는 건가?

뮤렌 : 호오… 그렇단 말이지… 지금까지 우리 군과 여러 모험자들도 열지 못했던 것을 열었단 말인가? 그러면 하나를 더 물어보겠다. 너희들은 이 유적안에서 대체 무엇을 봤나?

져스틴 : 이상한 방은 있었지만 아무것도 없었어.

뮤렌 : 아무것도 없었다? 거짓말이 얼굴에 나타나고 있어. 어쨌든 협력을 바랄 수는 없을 것같군. 시간낭비였나… 너를 죽이고 그쪽의 여자애에게 물어보는 수밖에…

스우 : 기다려요! 여자아이를 만났어요! 이상한 빛과 함께 떠다니는…

뮤렌 : 후후후 이쪽의 여자아이가 현명한 것같군. 감사해라! 이 아이가 아니었으면 너는 지금 죽어있을 것이다. 여자와 빛… 여자… 아렌토의 리에테다!! 빛은 정령인가!?

린 : 뮤렌 대령. 이 두사람을 어떻게 하실건가요? 설마 여기에서…

뮤렌 : 안심해라 린. 엔쥬르는 군의 중요기밀. 이들을 정보 제공자로써 다뤄주겠다.

스우 : 에~! 우리들을 데려가는 건가요? 이제는 돌아가도 될줄 알았는데…

뮤렌 : 꼬마 아가씨. 안됐지만 너희들은 두번다시 가족과 만날 수 없어.

스우 : 말도 안돼! 그 말은 평생 붙잡혀있어야 된다는 뜻!? 싫어 싫어~!

져스틴 : 걱정하지마 스우! 이런녀석들 우리 둘이 있으면 어떻게 될테니까.

뮤렌 : 호오… 그러나 이 장소에서 도망친다고 해도 이 앞에 한가지 장치를 해두었지. 사르트 유적으로부터 나갈 수는 없을 거다. 그리고 이 나로부터 어떻게 도망가겠다는 거냐?

스우 : 으~~~ㄱ!! 져스틴, 저기… 속닥속닥…

져스틴 : 흠… 역시. 좋아 이판사판이다! 스우! 가자!!

스우 : 응! 에잇! 빙글빙글 돌아라!!

뮤렌 : 앗!!

져스틴 : 좋았어 스우! 가자!!

뮤렌 : 이런 장치가 있을 줄이야…! 꽤 하는군.

레그 광산

가라일 군이 추격하지 않는 줄도 모르고 열심히 뛰어서 팜 마을까지 돌아온 져스틴과 스우. 일단 둘은 져스틴의 집으로 돌아온다.

스우 : 이봐 져스틴. 리에테를 만나러가는 것은 좋지만 어떻게 신대륙으로 갈거야?

레그 광산 1

레그 광산 2

져스틴 : 당연히 배를 타고 갈거야!

스우 : 그럼 그 배는 어떻게 탈 건데?

져스틴 : 익!? 그, 그건… 엄마한테 물어보면 될거야!

리리 : 어? 져스틴 왔니. 지금 저녁 준비가 됐으니 가서 손씻고 기다려라.

-져스틴의 집 2층-

져스틴 : 엄마! 신대륙에 가는 배를 탈려면 어떻게 해야돼요?

리리 : 어떻게해야 되냐니… 엄마는 언제나 자기 배로 다녔기 때문에.

스우 : 뭐니뭐니해도 「해골 리리」였으니까.

리리 : 어쨌든 배에 관한 문제라면 항구에 가서 물어보는게 최고 아닐까?

져스틴 : 그렇지! 그 방법이 있었지!! 내일은 아침 일찍 항구로 가자 스우!

스우 : 신대륙으로 가는 방법이라… 내일도 열심히 찾아보자구 져스틴!

다음날 스우가 져스틴을 찾아오고 둘은 항구로 간다. 항구에 도착하면 우선 여러사람들과 대화를 나눠보자. 여러가지 정보를 얻을 수 있는데 그중에는 외항선이 입항했다는 사실과 외항선을 타기 위해서는 패스포드가 필요하다는 말을 들을 수 있다. 항구의 선원은 패스포드를 구하는 방법으로 타인에게 얻

는 것이 가장 빠르다고 가르쳐 주고 마을의 심야술집에 패스포드를 가지고 자신이 모험가였다고 자랑하는 진 할아버지에 대해서 말해준다. 져스틴은 같은 모험자라면 이야기가 통할 거라고 생각하고 진에게서 패스포드를 건네받기로 한다.

항구에서 나와 심야술집에 가면 (이전 텐츠가 열쇠를 잃어버린 장소) 주인이 미성년자는 출입을 할 수가 없으며 더욱이 지금은 점원이 열쇠를 가져간 채 돌아오지 않아서 문을 열 수가 없다고 한다. 이때 져스틴이 점원에게서 대신 열쇠를 받아다 주기로 하고 대신 저녁에 주점에 들어갈 수 있도록 약속 받는다. 열쇠를 가지고 있는 점원은 자신이 열쇠를 가지고 있는 것도 모른채 항구로 나가 있으니 항구로 가서 말을 건네면 열쇠를 받을 수 있다. 열쇠를 가지고 주인에게 가서 돌려주면 주인은 저녁에 다시 오라고 한다. 일단 집으로 돌아가도록 하자.

밤 이슬이 깔린 팜 마을에 스우와 함께 주점으로 향하는 져스틴. 주점에 들어간 져스틴은 모험가 진을 찾기 위해 사람들에게 말을 건네지만 술에 취한 사람들은 "진!? 상당히 어려보이는데 꽤 독한 술을 찾는구나?"라는 동문서답뿐. 그 중 한 사람이 오늘은 진이 안왔다며 그를 만나고 싶으면 진이 살고 레그 광산으로 가보라고 한다. 진에게 가져다 줄 지갑을 받은 후 집으로 돌아오면 늦게 돌아왔다고 혼나는 져스틴. 언제나 두들겨 맞는 건 불쌍한 그의 머리뿐이다.

-가시랄 제국군 공중전함 내-

밥 : 기다렸다 뮤렌. 꽤 시간이 걸렸구나.

뮤렌 : 죄송합니다 아버님. 생각치 못한 방해가 있어서…

발 : 변명따위는 상관없다. 나는 결과만이 알고 싶은 거다. 어떻게 됐지 그 물건은…

뮤렌 : 유감스럽지만 아버님의 기대에 부응하지 못했습니다. 어떤 처분이라도 받을 각오입니다.

발 : 후후후… 처분따위… 네가 못한 일은 누구도 할 수 없는 일이다. 즉시 다음 작전을 수행하기 바란다. 출발준비를 해라!

발 장군이 조급한 모습을 보이자 의아해 하는 린

린 : 발 장군을 무엇을 서두르는 것일까요? 계획은 순조롭게 진행되고 있는데…

뮤렌 : 분명 심기가 불편하신 거겠지. 아버지에게는 아버지만의 생각이 있을거야. 네가 입에 담을 필요는 없다.

린 : 죄, 죄송합니다. 쓸데없는 참견을…

뮤렌 : 아니… 괜찮다 린. 신경쓰지 말도록.

린 : 아, 예…

뮤렌 : 결국 사르트 유적에서는 아무것도 얻지 못한건가… 아니, 그러고 보니… 쿠크크크! 아하하하하!!

린 : 뮤, 뮤렌님!?

뮤렌 : 그 소년 덕택에 즐거웠었지. 져스틴이라고 했나?

린 : 저… 드믄일이군요. 뮤렌님이 그렇게 웃으시다니…

뮤렌 : 그 소년만큼 활달한 녀석이 부하로 한명정도 있는 것도 나쁘지 않겠는걸. 녀석이 있다면 최소한 시간을 지루하게 보내지는 않을 것같아. 후후후… 자아, 출발이다 린! 목적지는 신대륙 에렌시아!

-레그 광산 진의 집-

날이 밝으면 팜 마을의 개찰구로 가자. 그곳에서 표를 검사하는 사람과 이야기를 하면 평소 져스틴을 좋게 보던(마을에서 유일한 사람일지도 모른다) 직원이 그냥 통과시켜준다. 그 길로 계단을 통해서 올라가 열차에 타도록 하자. 광산에 도착하면 길을 따라 진의 집으로 가자.

진의 집에 들어가면 아무도 없는 것을 보고 진이 오기를 기다리는 져스틴과 스우. 둘을 주점의 주인에게 부탁받은 진의 지갑을 탁자위에 올려 놓는데 그 때 진이 들어온다.

져스틴 : 얼레!? 아무도 없잖아. 조심성이 없는걸. 어쩔 수 없지 지갑은 여기다 둘까?

진 : 이봐~~! 누구냐 멋대로 남의 성에 침입한 자는!! 이 도둑놈들!! 내 지갑에서 떨어져라!

져스틴 : 엣!! 아, 아니예요. 우리들은 단지 패스포드가 갖고 싶어서…

스우 : 안돼, 안돼 져스틴! 그러면 더욱 오해받게 돼잖아. 이야기의 핵심은 어디까지나 지갑이야 지갑.

진 : 후하하하하 말싸움에 졌구나 꼬맹아. 정말 조금도 방심할 수 없다니까. 자, 얌전히 포기해라! 그 썩은 정신을 뿌리채 뽑아주지!

스우 : 져스틴, 이 사람이 정말로 진일까? 모험가였던 사람처럼은 보이지 않는데…

진 : 이봐! 거기 꼬맹이!! 「모험자였던」이 뭐야! 「였던」이!! 나는 지금도 팔팔한 현역이라구!!

스우 : 으... 대단히 고집이 셀것같아.

져스틴 : 저, 우리들은 모험가 진에게 부탁이 있어서 왔어요. 실은... 이렇게 된 거예요.

진 : 후후후... 신대륙으로의 패스포드를 넘겨달라. 음... 예야 너에게 한가지만 물어보자. 신대륙으로 가서 무엇을 할거냐?

져스틴 : 전 동쪽으로 가고 싶어요. 신대륙에서 저를 기다리고 있는 엔쥬르 문명을 향해서!

진 : 뭐!? 엔쥬르라고 했냐? 가~캇캇캇, 이거 또 걸작이군! 핫핫핫~~!!

져스틴 : 뭐예요! 웃을일이 아니잖아요?

진 : 아아~ 미안 미안. 하지만 엔쥬르라는 것은...

져스틴 : 엔쥬르는 분명히 있어요! 나는 알고 있다구요!

진 : 흠... 너의 이야기는 잘알겠다. 사정에 따라서는 패스포드를 넘겨주지 못할 이유도 없지.

져스틴 : 정말요! 그럼 주세요. 땡큐!!

진 : 브아보오같은 놈!! 누가 거져 준다고 했냐! 눈앞의 시련을 뛰어넘고 스스로 원하는 것을 손에 넣는 것! 그것이 모험가의 자세가 아니더냐!!

져스틴 : 히익! 아, 알았어요! 자, 그 시련이라는 것을 넘으면 되는거죠.

진 : 좋았어! 지금의 그 마음을 잊지 말도록. 그럼 시련을 안겨주도록 하지. 나를 따라오도록. 뒤쪽 광산 입구까지 와라. 꾸물거리지 말고.

- 레그 광산 입구 -

진 : 이곳이 광산의 입구다. 이 안에는 얼마전부터 몬스터가 살게 되서 시끄러워 못견디겠다. 그들의 무리을 쓰러뜨리고 온다면 내 패스포드를 주지. 이것이 너에게 내리는 시련이다.

스우 : 웬지 어둡고 기분이 나쁜데...

진 : 광산이니까 당연하지. 가기싫다면 그만두던가.

져스틴 : 농담이예요. 물론 가야죠. 우리들이 돌아올 때까지 여기서 기다려요 진.

진 : 흠, 알았다. 병아리들의 모험자로써의 혼을 보여주기 바란다.

광산안에 들어서면 이제까지 본 적 없는 오크가 적으로 등장한다. 오크와의 전투는 피하기 어렵기 때문에 적이 이쪽을 발견하면 도망가지 말고 그대로 싸우기 바란다. 아이템도 상당수 있으므로 잊지 말고 입수하기를... 지하로 내려가면 이 광산의 두목인 오크 킹이 져스틴을 기다리고 있을 것이다.

광산의 입구에는 진이 언제나 있으므로 회복과 세이브를 할 수 있다

스우 : 해냈어 져스틴! 이것으로 진도 패스포드를... 얼레?

져스틴 : 으악! 이대로는 생매장 당하겠어!! 도망가자 스우!

스우 : 앙~! 어째서 일이 이렇게 꼬이는 거지!

진 : 뭘하고 있는거냐! 이쪽이다! 빨리!!

스우 : 앗! 진이다.

진 : 멍하니 서있지 말고 빨리 움직여! 광산이 무너진다!!

- 레그 광산 밖 -

진 : 알겠냐? 일류 모험가라면 항상 최후까지 포기하지 않는 법이다. 탈출할 때도 생각치 않다니... 너희들은 아직 멀었어!

외항선의 패스포드를 손에 넣은 져스틴

스우 : 에~! 그럼 우리들을 인정해주지 않는 건가요? 그렇게 노력했는데...

진 : 너희들에게 좋은 말을 해주지. 「진정한 모험가는 어떤 어려운 상황이라도 희망을 잃지 않는다.」 신대륙 에렌시아에 가더라도 이 말을 잊지 말도록.

져스틴 : 진. 그러면...

진 : 너는 꽤 봐줄만한 곳이 있어. 뭐 백보 천보 양보해서 합격이라고 해주지. 자, 이것이 신대륙으로 가는 패스포드다. 가지고 가도록해라 져스틴.

져스틴 : 해냈다!! 이것으로 신대륙에 갈 수 있다!!

스우 : 해냈구나 져스틴! 멋있어!! 응!? 기분 탓인가... 이거 웬지 냄새가 나지않아?

진 : 거기에는 나의 피와 땀과 정신과 뗄 수 없는 것들이 잔뜩 들어있기 때문이지. 힛힛힛!

스우 : 엑~!

져스틴 : 히익!

진 : 알겠냐 져스틴. 너는 지금 날개를 손에 넣은 것이다. 그리고 그 날개는 너만의 것이야.

져스틴 : 나만의... 날개.

진 : 하지만 잊지마라. 정말로 어려울 때, 모험자를 지탱해주는 것은 패스포드가 아니다. 그것은 네 자신의 모험심. 모험심이야말로 모험가를 지탱해주며 그 두다리로 앞을 향해 걸어나갈 수 있게 해주는 거야. 약속하는

거야 져스틴. 언젠가 나에게 나도 모르는 세계의 너만의 모험담을 들려주기를 바란다. 언제까지나 즐겁게 기다릴테니까.

져스틴 : 응! 약속할께요 진.

스우 : 고마워요 진! 잘됐다 져스틴!! 자, 이러고 있으면 안돼지. 팜으로 돌아가자 져스틴!!

져스틴 : 저… 진. 잠깐 상담하고픈 이야기가 있는데…

진 : 알고있다. 저 아이 때문에 그러는거지. 내가 해줄 수있는 말은 오직 하나뿐. 모험가의 길은 오직 혼자서 걸어가는 것. 알겠냐 져스틴.

스우 : 뭐하는 거야 져스틴! 빨리 돌아가자.

져스틴 : 미안 미안, 패스포드 고마워요 진! 소중히 간직할께요.

스우 : 안녕 진. 언제까지나 건강히 기다리세요.

외항선을 타고 신대륙으로

진에게서 패스포드를 가지고 신대륙으로 향하는 부푼마음과 함께 팜 마을로 돌아온 져스틴. 그 옆에서 스우도 덩달아 들떠 있었지만 어떤 일이 기다리고 있는지도 모를 신대륙으로 아직 어린 스우를 데려갈 수는 없던 져스틴은 역에 도착하자 스우에게 같이 갈 수 없다고 말한다.

- 팜 마을 기차역 앞 -

스우 : 드디어 나와 져스틴의 진짜 모험이 시작되는구나! 이제부터가 큰일인걸. 모두에게 작별인사를 해야겠어. 분명 모두 깜짝 놀라거야. 그런데 우리들 둘이서 없어지면 리리 아줌마가 쓸쓸해 하겠는걸…

져스틴 : 스우, 난 엄마에게 아무말도 하지 않고 갈 생각이야. 작별인사는 네가 전해주길 바래.

스우 : 에!? 그건 무슨뜻이야 져스틴? 잘 모르겠어.

져스틴 : 진도 말했어. 이제부터의 모험은 장난이 아니라고. 스우는 여기에 남도록 해.

스우 : 뭐야! 갑자기. 우리들은 언제고 어디서든 함께였잖아 져스틴!

져스틴은 스우에게 데리고 갈 수 없다고 말한다

져스틴 : 이미 결심했어! 어린이는 데리고 가지 않겠다고!

스우 : ....!!

져스틴 : 외항선은 내일 새벽에 출발해. 그러니까 무리해서 배웅하러 나오지 않아도 돼.

스우 : .... 나, 난 어리이가 아니야… 어린이가 아니라구!! 뭐야… 외항선의 패스포드도 내가 없었으면 얻질 못했을거면서…

져스틴 : 스우…

스우 : 몰라몰라!! 가서 죽어버렸!!

져스틴 : 약속할께 스우… 꼭 한사람의 멋진 모험가가 되어서 돌아올께. 그리고 다음 모험은 둘이서 가도록 하자… 얼레레?

스우 : 져스틴… 이 배반자!!

져스틴 : 악! 아야! 아야야!!

스우가 돌아가고 집으로 돌아온 져스틴은 어머니와 식사를 하게 된다. 웬지 마음한구석이 어두워진 져스틴. 그런 그를 보고 어머니인 리리는 스우와 다퉜다고 생각하고…

- 져스틴의 집 2층 -

리리 : 단 둘이서 식사하는 것도 정말 오랜만이구나. 이것도 때때로는 나쁘지 않은걸. 하지만 그래도 스우가 없으면 엄마는 쓸쓸해지는걸… 내일 달래주도록 하렴.

져스틴 : 괜찮아요 엄마. 내일부터는 스우도 계속 올거예요. 내일부터는 계속… 그건 그렇고 오늘 스튜는 정말로 맛있는데! 이렇게 맛있는 스튜는 처음 먹어봐요!

리리 : 아하하하~! 소란스럽기는. 당연하잖아. 엄마의 특기요리인데.

져스틴 : 아, 저… 어쨌든 오늘은 특별히 맛있어요! 특별히!

리리 : 그래 그래. 알겠어요~… 정말 이상한 아이네… 전과 달라진 것도 없는데…

져스틴 : 그런데 엄마. 제 사진을 넣어둔 곳이 어디지요?

리리 : 사진…? 분명 저쪽 서랍에 있을거야.

져스틴 : 생일날 찍은 그 사진도 있어요? 제가 멋있게 검을 들고 있는 모습의.

리리 : 있다고 생각하는데… 왜 그러지 갑자기? 그러고보니 내일 아침 신대륙으로 가는 외항선이 출항하는 것같던데 보러가지 않을래?

져스틴 : 어, 그록, 어, 엄마 갑자기 왜 그런 말을 하세요?

리리 : 지금은 아직 어린이지만 져스틴도 앞으로 몇년 후면 모험을 떠날 거잖니.

엄마와의 저녁식사 시간. 져스틴은 웬지모를 허전함을 느끼고…

져스틴 : ....

리리 : 그래 져스틴. 오늘은 엄마하고 같이 잘까? 애기였을 때처럼 말이야.

져스틴 : 무,무,무,무, 무슨 말을 하는 거예요. 전 어린애가 아니라구요. 그리고 오늘만큼은 절대로 안돼요.

리리 : 아하하하! 정말 져스틴은... 조금 장난친걸 진짜로 받아들이다니... 아아 이상하네... 너무 웃었나봐 눈물이 나오는데.

져스틴 : 어, 엄마... 저... 사실은 내일... 그...

리리 : 엄마는 그만 자야겠다. 일찍 자거라.

져스틴 : 예. 안녕히 주무세요.

-져스틴의 방과 2층-

져스틴은 자기 방에서 여행에 필요한 물건들을 챙기고 방을 나와 아버지의 사진이 붙어있는 곳으로 간다. 그리고 그는 앞으로의 모험에 있어 자신을 돌봐달라고 말하며 자기의 사진을 아버지의 사진 옆에다 붙인다.

져스틴 : 자 이걸로 준비는 됐고... 이제 이 방과도 이별이군. 좋았어!

져스틴 : 아빠... 미안. 역시 엄마에게는 말하지 못했어요. 아빠, 그리고 할아버지들... 저는 신대륙으로 갈거예요. 할아버지들과 아빠도 모험을 했던 넓고넓은 세계로. 아빠가 준 정령석 덕분이에요. 이녀석이 가르쳐 줬어요.

아버지의 사진 옆에 자기 사진을 붙이는 져스틴

모험자 협회의 가우스님에게 「해골 리리」로부터...

부모를 도와줄 생각은 하지도 않고 하루종일 모험가 놀이에 열심이며 언제나 상처 투성이인 채 집으로 돌아오는... 이곳저곳에서 장난만 쳐서 항상 머리에 큰 혹을 달고 들어오는... 정말 어찌해볼 수도 없는 꼬맹이가 저희집에 한명있습니다. 그 꼬맹이가 한없이 울었던 날...

그것은 정말로 사랑했던 아버지를 이젠 두번다시 볼 수 없다는 사실을 알았던 날이었습니다. 그날부터 꼬맹이는 동네 골목을 누비는 모험가가 되었습니다. 져스틴이라는 이름의 그 모험가는 너무나 사람을 쉽게 믿고 단순하여 아직은 당당한 모험가라고 말할 수 없지만 지금 그가 걸음마를 시작하려 하고 있습니다. 자기자신의 다리로... 언제나 한결같은 꿈을 꾸는 그 애의 모습을 볼 때 저는 자신있게 말할 수 있습니다.

"이 아이가 나의 아들입니다" 라고...

부탁드립니다. 가우스씨. 붉은 머리의 철없는 이 모험가의 꿈을. 나의 아들의 꿈을... 언제나 응원해 주십시오.

전설의 엔쥬르가 신대륙에 있다고... 지금은 알수 있어요. 분명 모두도 처음 모험을 떠나던 아침에는 이런 기분이었을 거라고... 아빠... 저... 정말로 아빠처럼 될 수 있을까? 엄마가 얘기해준 이야기의 모두는 나따위보다도 훨씬 강하고, 훨씬 용감한... 훨씬... 훨씬 뛰어난 모험가였어요... 그래요 이런 모습은 저 답지가 않아요! 그렇죠 아빠! 여기에 제 사진을 둘께요. 약속할께요... 저는 모두를 능가하는 대단한 모험가가 될거예요. 안녕히 엄마! 저... 다녀올께요.

자신의 사진을 붙인 져스틴은 새벽 공기를 가르며 항구로 가 외항선에 타기 위해 대기장소에 들어가 기다린다. 줄을 서서 승선을 기다리던 져스틴은 자기 주머니 속에서 한통의 편지를 발견하고...

져스틴 : 이건 엄마로부터의 편지잖아!

져스틴 : 엄마는... 알고 있었던거야... 어? 그 다음에 뭔가 또 써있네!?

리리의 편지 : 이녀석 져스틴! 너란 애는 분명히 멋대로 열어서 읽어보고 있겠지? 조금은 어른스러워졌다고 생각했더니... 정말 이 아이는 어쩔 수 없단 말이야. 알겠니? 잘 기억해둬. 건강에 신경 쓰거라. 「모험가는 몸이 자본」이라고 언제나 말했었지. 이건 아빠의 좌우명이긴 하다만. 그리고 마지막으로 하나 더... 어디에 가더라도 너다움을 잃지말고 마음껏 너의 꿈을 이루거라. 다녀오렴 져스틴!!

선원 : 이봐~! 뭐하는 거냐? 이제 남은건 너하나 뿐이라고!!

져스틴 : ... 엄마 고마워요... 다녀... 올께요... 저 다녀올께요!!

-외항선 내-

져스틴을 태운 배가 신대륙을 향해서 가는 도중 져스틴은 선내를 돌아다니게 된다. 여기서는 일단 외항선 내에 있는 모든 사람들과 이야기를 해야 한다. 대화도중에 한 소년이 말하길 '머리에 독특한 큰 리본을 맨 귀여운 소녀가 있었는데 사라졌다'고 한다. 이것은 스우를 말하는 것으로 배안의 모든 사람들과 대화를 나누지 않으면 스우를 발견할 수 없다.

사람들과의 대화가 끝나면 갑판으로 나가는 입구에서 프이를 볼 수 있다. 프이의 뒤를 따라 나가면 스우가 밀항으로 간주되어 바다에 던

밀항자로 발견된 스우가 바다에 빠지기 일보직전이다

져지기 일보직전인 것을 보게 된다.

스우 : 난 져스틴의 일행이예요!

져스틴 : 역시 스우 였구나!!

스우 : 앗! 져스틴!!

져스틴 : 스우! 어째서 따라온거야!!

스우 : 난 져스틴이 없는 팜 마을따위에 흥미가 없어. 나는 져스틴과 함께 모험을 하고 싶다구! 그리고 져스틴은 내가 없으면 아무것도 할 수 없잖아. 자자, 포기하라구 이미 배는 떠났고 팜으로는 돌아갈 수 없어. 자~ 모험의 시작이라구!

져스틴 : 그런말을 할 분위기가 아닌 것같은데...

선장 : 네가 져스틴이냐? 곤란한 일을 만들다니. 정말 어린이들이란... 옛부터 밀항의 벌은 바다에 던지는 걸로 정해져 있어! 이것은 신성한 바다의 법칙이야.

져스틴 : 한번만 봐주세요. 스우는 아직 어린이란 말이예요! 좀 사람이 하는 말을 듣고...

선장 : 안돼! 바다의 규칙을 어기면 정령의 노여움을 사게 된다. 모두 나무통을 들어라! 바다에 던져버려!

져스틴 : 와앗~! 잠깐만!! 이런 어린이를 바다에 던지는 것은 아무리 생각해도 너무 심하잖아요. 한번만 도와줘요!

선장 : 실은 한가지 방법이 있기는 한데... 이 아이에게서 들었는데 너는 모험가를 목표로 삼고 있다지?

져스틴 : 예! 그래요. 세계에서 제일가는 모험가가 될거예요.

스우 : 나도! 나도!

선장 : 흠... 모험가라고 한다면 우리들 뱃사람과는 형제같은 존재. 정령도 용서할지 모르지... 좋아! 너희들을 이 배의 승무원으로 인정하지! 너희들이 손님이라면 밀항자가 되지만 승무원이라면 그 반대의 경우가 되거든. 어떠냐? 신대륙에 도착할 때까지 이 배에서 일하지 않겠니? 그렇게 한다면 이 아이도 용서해주기로 하지.

져스틴 : 알았어요. 승무원이 되면 되는거죠.

선장 : 그렇다면 이야기는 됐다. 이제부터 너희들은 견습 선원이 되는 거다. 알겠지.

져스틴 : 알았어요.

스우 : 난... 져스틴과 함께 있을수만 있다면 승무원이 되도 좋아요.

선장 : 그러면... 이녀석들을 선원실로 데리고 가라. 그리고 푹 쉬도록 해. 내일부터는 부지런히 일해야 하니까.

- 선원실 -

다음날 아침에 일류 모험가가 배에 탄다는 말을 듣고 져스틴은 밤잠을 설치게 된다

스우 : ...틴, 져스틴! 잘잤어?

져스틴 : 후아아~ 좀 잠이 부족한것같아. 코고는 소리에 이빨가는 소리까지나니...

스우 : 나도 졸려... 침대가 냄새가 나서 기분 나빴어 정말...

선원 : 이봐! 신입! 언제까지 자고 있을거야!! 빨리빨리 일하도록 해!

져스틴 : 좋아! 가볼까?

잠에서 일어나면 갑판으로 나가야 한다. 져스틴과 스우에게 떨어진 일. 그것은 갑판닦이로 일종의 미니 게임이다. 이 게임에서 빠른 시간안에 갑판을 닦으면 얼마되지는 않지만 급료를 받을 수 있다.

미니 게임 : 갑판 청소

견습선원으로 일하게 된 스우와 져스틴의 갑판닦기 미니 게임

방법 : C버튼을 눌러 파워를 올리되 파워 메터가 한계를 넘지 않도록 주의한다. 파워를 일정량 유지하고 있으면 져스틴의 속도가 빨라져 빠른 시간내에 갑판을 닦을 수 있다.

갑판 청소를 하며 배에서의 생활을 2~3일 정도 보내면 다음날 아침 일찍 뉴 팜에서 제일가는 모험가가 배에 탄다는 소식을 들을 수 있다. 실제 모험가를 직접 만날 수 있다는 말을 들은 져스틴은 그날 잠을 설치고 다음날 아침 모험가를 만나기 위해서 갑판으로 올라간다(도중에 한 선원에게 말을 걸면 뱃사람의 인사라는 하이 파이브를 배울 수 있다).

- 새벽의 선원실 -

져스틴 : 있잖아 스우, 뉴 팜에서 제일가는 모험가라면 어떤 사람일거라고 생각해? 역시 모험가라면 수염이 덥수룩하고 근육이 울퉁불퉁한 남자겠지?

스우 : 음냐 음냐... 그래그래, 분명 팔이 5개나 달려있을거야...

져스틴 : 뭐야, 잠꼬대 하고 있구나. 그런데 모험가를 만나서 무슨 말을 할까? 함정을 통과하는 법이나 몬스터들의 약점... 아~ 오늘밤은 잠이 오지 않는걸.

#다음날 아침

스우 : ...스틴! 져스틴!! 빨리 일어나지 않으면 혼난단 말야! 응, 져스틴!

져스틴 : 으... 조금만 더... 앞으로 열을 셀때까지만...

스우 : 무슨소릴 하는거야! 모험가가 오니까 내일 늦잠자지 말라고 말한게 누군데.

져스틴 : ...! 이봐 뭘하는거야! 빨리 움직이지 않으면 두고 간다!

스우 : 정말 어쩔 수 없군.

- 쇠항선의 갑판 -

자신이 늦잠을 잔 사실도 잊어버린 채 간팜으로 뛰어올라온 져스틴. 그곳에서는 이미 배위로 올라온 뉴팜 제일의 모험가 피나가 선원들과 하이 파이브로 인사를 하고 있었다.

피나 : 안녕~! 지금 돌아왔어요!

선원 : 여~ 잘 왔어 피나! 변함없이 귀여운데, 만나고 싶었다구!

피나 : 후후훗! 고마워요. 덕분에 이렇게 건강해요. 그리고 보물도 보는대로!!

선장 : 또 명성을 올렸군 피나. 건강한 얼굴을 보니 기쁘군.

피나 : 오랜만이예요 선장님. 선장님도 건강하시네요.

선장 : 아직도 믿을 수 없는걸 피나. 전설의 해적 워렌의 「황금의 유산」을 이 눈으로 직접 보게 될 줄이야...

피나 : 후훗, 대단하죠. 솔직히 말해서 조금 힘들었어요. 계속되는 함정의 폭풍, 성격이 그대로 드러나 보이더라니까요. 하지만 멍청한 모험가라면 몰라도 저는 그런 함정에 걸려들지 않았죠. 최후의 최후로 거대한 암석이 추격해 올때는 조금 위험했지만 재빨리 옆의 구멍을 발견하고 피할 수가 있었지요. 그리고...

선장 : 아~ 피나 잠깐만. 이렇게 서서 이야기하기에는 너무 아깝군. 너의 모험담은 선장실로 가서 천천히 들려주지 않겠어? 그 보물들은 선원들을 시켜서 옮겨 놓도록 하지.

피나 : 알겠어요 선장님. 그럼 부탁할께요 여러분!

피나 : 응!? 당신들 두사람은 누구지? 처음보는 얼굴인데...

져스틴 : 에, 에... 그러니까 저는 져, 져스...

스우 : 와~! 여자네. 신대륙 최고의 모험가가 여자라니 멋있어!! 그리고 미인이네! 그렇지 져스틴?

피나 : 후후 고마워. 선장님, 이 두 사람을 소개시켜 주시겠어요?

선장 : 그래. 피나와는 처음 만나는 거겠군. 이 둘은 이 배의 견습 선원이야. 져스틴과 그리고... 스우라고 하지.

피나 : 흠... 나는 피나, 잘 부탁해!

스우 : 이봐 져스틴, 손을 들어서 하는 인사를 배웠잖아! 우리들도 하자.

져스틴 : 그래 아까 연습한거 말이지. 내 이름은 져스틴! 잘 부탁해!!

피나 : ...! 아하하하핫!! 몰랐니? 그 인사는 한사람의 뱃사람으로 인정받은 사람만이 하는거야. 자~ 지금은 약.수. 나중에라도 뱃사람으로 인정받으면 하이 텃치 해줄께.

선장 : 자 갈까 피나. 너희들 땡땡이 치면 안된다.

피나 : 둘다 뱃일을 열심히 하길 바래. 그럼 갈까요 선장님.

져스틴 : 칫! 어린애 취급하고 상대도 해주지 않다니...

스우 : 하지만 멋있는 걸. 나도 저렇게 되고 싶어.

져스틴 : 신대륙에서 제일가는 모험가라... 확실히 귀여웠어...

#다음날 아침 갑판

스우 : 아아~ 재미없어. 오늘도 청소를 해야하나?

져스틴 : 무슨소릴 하는거야! 바다에 버려지지 않은 것만도 다행이라고 생각하지 않아? 모두 네가 원인이라구!

스우 : 에!? 바닥이 깨끗하네. 누가 해준건가?

피나 : 이봐 너희들. 너무 늦어. 늦잠만 자면 언제까지고 뱃사람으로 인정받을 수 없어. 안녕 져스틴, 스우! 오늘도 더울 것같지?

져스틴 : 에~! 우리들 이름을 기억해준 거야? 상대해주지도 않았다고 생각했는데...

피나 : 일류 모험가라면 기억력도 뛰어나야 하거든. 그렇기도 하지만 선장님에게 이야기를 듣고 함께 이야기를 나누고 싶다고 생각했어. 그래서 청소라도 하면서 할까 생각했는데 상당히 오지 않더라구. 이런 상태라면 한사람의 뱃사람이 되기까지는 아직 멀었는걸.

져스틴 : 하지만 나는 모험가야! 그러니까 전혀 상관 없잖아?

피나 : 모...험가? 그래!? 선장님은 견습선원이라고 말했었는데...

져스틴 : 그것은 정체를 감추기 위한 가짜 모습! 거기에는 깊은 사연이 있어. 그러니까 스우가 말이야...

스우 : 무슨소리야! 근본적으로 따지자면 본래 져스틴이 나를 버리려고

나타난 유령선. 져스틴의 본격적인 모험의 서막이 오른다

했기 때문이잖아.

피나 : 버, 버린다구!?

스우 : 들어봐 피나. 져스틴은 너무하다구…

져스틴 : …그렇게 된거야. 어때 나도 멋있는 모험가지?

스우 : 응? 져스틴이 왜 나쁜지 알겠지?

피나 : 아하하하핫~ 두사람 상당히 사이가 좋네. 잘 알겠어. 하하하 이상하네. 이렇게 웃어보긴 오랜만이야.

스우 : 있잖아 피나. 피나의 이야기도 들려줘. 우리들 이야기만으로는 재미없으니까.

피나 : 음… 그렇긴 한데… 어떤 이야기가 듣고 싶은데?

져스틴 : 신대륙에서 모험을 하고 싶은데…

피나 : 그러고보니 져스틴은 세계제일의 모험가가 되고 싶다고 했지?

스우 : 우리들은 뉴 팜의 모험자 협회에 갈거야. 피나도 가입되어 있겠지?

피나 : 응… 물론 가입되어 있지…

져스틴 : 좋았어! 나도 모험자 협회에 가입해야지! 그리고 신나는 모험을 하는거야!

피나 : 그래… 그때는 같이 모험을 하기로 하지 져스틴.

져스틴 : 그리고 어떤 모험들을 했었어?

피나 : 한마디로 딱 잘라서 말할 수가 없는걸. 뉴 팜까지는 조금 시간이 걸릴테니까 매일 조금씩 이야기해 줄게.

져스틴 : 그것은 갑판 청소도 매일 계속된다는 뜻이군… 칫! 견습 선원은 괴로운 거군.

피나 : 아하하하, 투덜대지마 나도 도와줄테니까. 셋이서 한다면 쉽게 할 수 있을거야.

스우 : 와~ 고마워 피나.

져스틴 : 피나는 뉴 팜에 살고 있나?

피나 : 내가 살고있는 곳? 응 뉴 팜에서 가까운 곳에 살고 있어. 혼자서 살고 있지.

스우 : 혼자서!? 피나는 대단하네. 쓸쓸하지 않아?

피나 : 전에는 부모님이 계셨지만 이미 예전에 돌아가셨고 언니가 한명 있었지만 지금은 따로 살고 있어.

져스틴 : 헤에~ 신대륙에서 혼자 살고 있다니… 멋있는데 피나.

피나 : 이상한 바람이군… 그러고보니 어느샌가 갈매기가… 나 잠깐 선장님을 만나고 올께. 져스틴과 스우는 선원실로 돌아가는게 좋겠어. 그럼!

져스틴 : 방금까지 그렇게 웃었으면서 갑자기 무슨일이지?

스우 : 봐봐 져스틴! 갈매기가 어느샌가 한마리도 보이지 않아.

져스틴 : 정말이네… 왠지 재미있는 일이 일어날 것같은데… 우리들도 가보자 스우!

- 쇄항선의 선장실 -

피나 : … 선장님! 갑자기 바람이 불어와 바다가 출렁이고 있어요. 이상한 구름도 다가오고 있고…

선장 : 그거 큰일이군. 빨리 선원들을 모아서…

피나 : 하지만 그것만이 아니라 이상한 예감이 들어요.

져스틴 : 피나, 대체 무슨일이지? 뭔가 나쁜일이라도 일어난 건가?

피나 : 아무 걱정하지 않아도 돼 져스틴, 스우. 너희들은 선원실로 돌아가 있어.

스우 : 져스틴, 선원실로 돌아가자. 뭔가 중요한 일인 것같아.

피나 : 선장님. 가능한만큼 크게 선로를 변경해 주세요. 급해요! 선원들을 모아서!!

선장 : 그러나 피나… 너의 이상한 예감이라는게 혹시 소문의 유령…

피나 : 또 그 얘기세요? 그만두세요 그런건 단순한 미신일 뿐이니까?

져스틴 : 뭐! 유령선이라고? 나에게도 그 이야기를 가르쳐주지 않겠어?

피나 : 져스틴, 듣지 못했었니? 나는 선원실로 돌아가서 쉬라고 말했어.

져스틴 : 뭐야, 내용정도는 말해줘도 상관없잖아!

피나 : 이건 어린애들의 모험 놀이가 아니야! 착한 아이라면 말하는대로 해.

선원 : 피, 피나씨! 큰일이예요. 빨리 갑판으로 와주세요.

피나 : 선장님! 승무원들에게 침착하게 행동하라고 말해주세요.

선장 : 이,이럴수가!! 분명 그 유령선이 나타난거야!! 이제 우리들은 끝장이다!

스우 : 져스틴. 그러면 우리들은 선원실로…

져스틴 : 갈리가 없지. 대모험의 냄새가 나는데! 우리들도 갑판으로 나가보자.

- 쇄항선의 갑판 -

나타난 유령선. 저스틴의 본격적인 모험의 서막이 오른다

스우 : 잠깐 져스틴! 저길 봐!

져스틴 : 대단해! 진짜 유령선이다! 대단해!

스우 : 우와! 대단한 분위기의 배네!

져스틴 : 좋아! 결정했어! 내 최초의 모험은 저 유령선 퇴치다!

피나 : 정말 형편없군요! 이 배에는 진정한 바다의 사나이가 없단 말인가요?

스우 : 어! 피나의 목소리다! 저쪽이야 져스틴.

피나 : 지금의 상황에서 확실한 것은... 저배를 어떻게든 하지 않으면 에렌시아에는 갈 수 없다는 것이예요. 이대로는 선원들만이 아니라 승객들까지 휘말리고 말아요. 뱃사람의 의지와 근성을 보여보란 말이예요. 자아, 선장님. 모두를 모아보세요.

선장 : 틀렸어... 이제는 끝장이야. 정말로 유령선이 나타나다니! 이제 모든게 끝이야.

피나 : 저건 단순한 난파선이예요! 유령선이라는 건 미신일 뿐이라구요. 빨리 배를 세우세요.

선장 : 하지만... 저 배가 나타난 다음부터 우리 배가 움직이지 않고 있단 말이야. 엔진을 풀 회전시키고 있는데도...

피나 : 제발... 정신 좀 차리세요! 힘을 모으지 않으면 고기밥이 될거라구요!

선장 : 하지만 피나... 우리들이 뭘 할 수 있지? 상대는 유령선이라고! 우리들은 뱃사람이야... 배가 움직이지 않으면 아무것도 할 수 없다고...

피나 : 볼품없는 소리 하지 말아요. 당신들은 바다의 사나이들이잖아요? 제가 저 배의 비밀을 파헤쳐 보겠어요. 자, 나와같이 저 배에 들어갈 용기있는 사람은 없나요?

져스틴 : 걱정하지만 피나! 우리들이 같이 가줄께!

피나 : 져스틴... 자, 여러분! 이런 아이들도 용기를 보여주고 있잖아요! 당신들중에 나와 함께 같이 갈 용기있는 사람은 정말로 없는 건가요?

져스틴 : 그러니까 저 배에는 내가 같이 가주겠다고 말했잖아! 내가 유령을 퇴치해줄께.

피나 : 유령퇴치라고! 그런 비상식적인 말을 하다니! 알겠어 져스틴? 유령따위를 믿는다면 언제까지나 모험가가 될 수 없어! 져스틴은 이 배에서 얌전히 기다리고 있어.

져스틴 : 내가 가지 않으면 누가 간다는 거지? 겨우 모험다운 건수가 생겼는데...나도 모험가란 말이야!

피나 : 그러니까 상황을 살펴보란 말이야! 져스틴이 도움이 된다는 보증이라도 있어? 걸리적 거리는 존재를 데리고 갈 정도로 저 배는 만만하지 않아! 내 느낌이 그렇게 말하고 있어!

져스틴 : 난 피나가 걱정이 되기도 해. 저렇게 위험해 보이는 곳에 여자 혼자 보낼 수는 없다구.

피나 : 여자아이 혼자라구!? 실례로군! 나는 모험의 프로란 말이야!! 최소한 아마츄어인 져스틴에게 걱정을 끼칠정도로 내 실력은 나쁘지 않아!

져스틴 : 그래도 겨우 모험다워졌는데 피나 혼자서만 재미보게 할 수는 없어!

피나 : 져스틴은 정말 단순하기 짝이 없군. 모험은 어린이들의 놀이가 아니야! 일이 잘못되면 죽을 수도 있다구! 그런 어리숙한 생각이야말로 모험에 있어서 제일 위험한거야!

져스틴 : 칫! 더이상 부탁하지 않겠어. 이쪽은 이쪽대로 저 배로 갈꺼야. 가자 스우!

피나 : 흠... 곤란하군...

선원 : 피나가 말한대로 유령선으로 건너갈 준비를 끝냈어.

피나 : 꾸물거릴 시간이 없군... 알았어 져스틴! 함께 가도록 하지. 조금이라도 방해가 된다면 곧바로 배에 돌아가야해! 약속할 수 있지?

져스틴 : 역시 그렇게 나와야지! 맡겨두라고!

피나 : 자, 꾸물거리지 말고 가자! 져스틴, 스우!

- 유령선 내부 -

좁고 복잡한 유령선 내부

유령선 내부는 이제까지의 던전과는 달리 좁고 어두우며 다단계로 되어있어 적과 져스틴들의 모습이 잘 보이지 않는다. 이동에 있어 신중을 기하고 화면을 조금 밝게 하는 것도 도움이 될 것이다. 밧줄이나 쇠사슬 앞에서 C버튼을 누르면 줄을 타고 이동할 수 있다.

피나 : 져스틴 조심해! 이 느낌은 맹수가 먹이를 노릴 때의 느낌이야.

져스틴 : 하지만 피나. 이곳은 유령선이잖아? 먹이를 어디서 사냥한다는 거야?

피나 : 져스틴... 먹이라면 여기에 있잖아?

져스틴 : 여기라면... 설마 우리들을 말하는 건가?

피나 : 져스틴, 이러때에는 신중하게 주변을 살피지 않으면 목숨을 잃을 수도 있어.

- 유령선 선장실 -

져스틴 : 뭐야 이거!?

피나 : 항해일지 같은데... 뭔가 단서가 될만한게 있을지도 모르니 살펴보도록 하지.

「우리들의 배는 드디어 놈의 손에 들어갔다. 얼마 않있어 최후의 결전을 치룰것임에 틀림이 없다. 저 저주받은 괴물을 쓰러뜨리지 않는한 우리들의 항해에 내일은 없다...」 여기서 끝이

군...

스우 : 괴물이라고!? 대체 뭘 말하는 거지?

피나 : 쉿! 조용히!! 뭔가가 다가오고 있어! 조심해! 이녀석이 그 괴물이야!

져스틴 : 이 배에 타고 있던 사람들은 모두 지금 그 괴물에게 습격당해서...?

피나 : 틀림없어! 이렇게 배를 습격해서 사람을 먹이로 삼은 거야.

져스틴 : 우아앗! 무슨일이지!

피나 : 배가 가라앉기 시작했어! 빨리 탈출하지 않으면!!

- 유령선 갑판 -

스우 : 어떻게 하지 벌써 거의 가라앉았어.

피나 : 괜찮아! 나에게 맡겨둬! 탈출하때도 대비를 하는 것이 일류 모험가의 자세야! 자! 이 로프를 잡고 올라와!

- 외항선 갑판 -

유령선 퇴치의 모험을 무사히 마친 져스틴은 다음날 갑판 청소를 하기 위해서 밖으로 나오고 그곳에서 피나와 만난다. 그리고 져스틴의 눈앞에 펼쳐진 것은 신대륙 에렌시아... 드디어 져스틴의 진짜 모험이 시작되는 순간이었다.

유령선은 가라앉고... 져스틴의 첫모험은 대성공이다!

피나 : 안녕! 져스틴, 스우!

스우 : 아, 피나!

피나 : 오랜만에 돌아오는 뉴 팜이네. 그렇군 두사람은 신대륙이 처음이지. 어서오세요 뉴 팜에! 꿈과 희망의 대륙 에렌시아에!! 두사람을 환영합니다.

져스틴 : 꿈과... 희망의 대륙...

피나 : ... 져스틴의 꿈은 분명히 실현될거야!

스우 : 져스틴! 배에서 내릴 준비를 해야지!

피나 : 내릴 때는 말을 해줘. 같이 가게. 드디어 뉴 팜에 상륙하겠군.

신화로의 첫걸음

그렇게도 꿈꾸던 신대륙에 도착한 져스틴. 이곳에서 져스틴은 정령석의 인도를 받아 고대 엔쥬르 신화에 한걸음 더 다가서게 된다. 그리고 지금까지 알려지지 않았던 넓고도 새로운 세계도...

- 에렌시아 대륙 공략 루트 -

뉴 팜 - 메릴 산길 - 피나의 집 - 뉴 팜 - 랑글 산맥 - 둠 유적 - 약초의 산 - 가라일군 군사기지 - 안개의 수해 - 루크 마을 -광신의 산 - 안개의 수해 동쪽 - 세계의 끝

피나의 약혼자는 바보!?

외항선에서내려서 뉴 팜의 항구에 도착한 져스틴과 피나. 피나는 오랜만에 돌아온 고향을 자랑이라도 하듯 져스틴에게 이곳저곳에 대해서 설

피나는 어쩐 일인지 마을로는 들어가려 하지 않는다

명해 준다.

져스틴 : 이얏호!

스우 : 해냈어! 우리들이 가장 먼저 내렸지! 대단해! 정말 우리들만으로 신대륙까지 왔어!

져스틴 : 그래! 이제부터 나만의 꿈의 대모험이 시작되는거야! 아~ 참을 수 없는걸.

피나 : 아하하하~ 너무 들떠 있는데. 둘다. 그런데 이제부터 어떻게 할 생각이야 져스틴?

져스틴 : 우선은 모험자 협회로 갈 거야. 엄마가 준 소개장이 있거든.

피나 : 그래...? 그러고보니 그런말을 한것같기도 하고... 그럼 여기서 헤어져야겠군.

스우 : 에!? 피나는 같이 가는거 아니였나?

피나 : 미안, 조금 사정이 있어서... 우리집은 뉴 팜 마을을 나와서 메릴 산길을 지나는 곳에 있으니까 시간이 된다면 놀러오도록 해.

져스틴 : 응! 이쪽일이 끝나는대로 놀러갈께.

스우 : 그럼 또 만나 피나!

피나 : 아! 그렇지!

져스틴 : 무슨일이야 피나!

피나 : 중요한 일을 잊고 있었어. 자 져스틴, 손을 올려봐.

져스틴 : 응!? 왜?

피나 : 빨리 손을 올려봐. 그럼 에잇!

져스틴 : 피나...

스우 : 아! 모험가끼리의 인사다!! 좋겠네 져스틴.

피나 : 후후, 져스틴은 꽤 모험가의 소질이 있다고 생각해. 또 함께 모험을 떠나자구. 그럼 안녕, 너희들의 모험에 정령의 가호가 함께 하기를 빌게.

-뉴 팜 마을 모험자 협회 회장실-

피나와 헤어지고 마을로 들어선 져스틴은 리리가 준 소개장을 가지고 모험자 협회의 가우스 회장을 만나러 간다. 그러나 큰 기대를 갖고 찾아간 모험자 협회는 웬지 여행사 같은 느낌만 주고... 일단 회장을 만나기 위해서 회장실에 들어가기 위해 져스틴은 창구의 여직원에게 암호를 듣는다. 암호는 「나는 파콘님의 종입니다.」라는 어딘지 바보스러운 것. 전 회장인 가우스가 죽고 그 뒤를 이어 아들인 파콘이 회장이 된 모험자 협회는 그야말로 엉망이다.

파콘 : 내가 모험자 협회의 회장 파콘님이예요요용~~! 나에게 무슨 일이지요?

져스틴 : 엑! 네가 회장이라고!! 분명 모험자 협회의 회장은 가우스라는 사람 아니였어!?

파콘 : 아버지 가우스는 벌써 옛날에 죽었고 지금은 내가 회장이예요요용~~!

모험자 협회의 바보 회장 파콘. 그는 자신이 피나의 약혼자라고 한다

져스틴 : 에~! 그렇게 된건가...

스우 : 져스틴, 그런 것보다도 가입을 해야지.

져스틴 : 응~~, 죽었다면 어쩔 수 없으니 이녀석에게 부탁해야겠지. 저 우리들은 협회에 가입하고 싶은데 어떻게 하면 되지?

파콘 : 지금 협회는 정원이 다 차서 다른 모험자에게 패스를 받지 않으면 안돼요요용~~.

져스틴 : 잠깐만! 이것을 봐줘! 엄마에게서 받은 소개장이라구! 우리 아빠도 모험가였어. 가우스라는 사람과도 친분이 있었고...

파콘 : 흐음... 과연... 그렇군요. 이런 종이조각 한장으로 패스를 얻을 수 있을 거라고 생각했나요? 지금은 패스를 주느냐 마느냐는 이몸이 결정하고 있어요요용~~! 이게 내가 회장이 된 후에 나온 새로운 패스입니다. 멋있지요?

져스틴 : 뭐, 뭐야 이거! 피나의 그림이 앞뒤로 빽빽히 들어가 있잖아? 거기에 색깔은 저급한 핑크색...

스우 : 웬지 싸구려 브로마이드를 보는 것같아.

파콘 : 피나양의 그림이 최고로 귀여워요요용~~! 피나양은 협회 제일의 모험가이며 나의 약혼자지요요용~~! 우리들은 러브러브 커플로 곧 결혼할 거예요.

져스틴 : 거짓말 하지마! 어째서 피나가 너같은 녀석과 결혼한다는 거지?

파콘 : 무,무,무슨 실례의 말을!! 이제 너같은 녀석에게는 절대로 패스를 주지 않겠어. 정말로 너녀석은 나의 종인 주제에 너무나 건방져.

져스틴 : 무슨 소릴 하는거야! 너의 종이라니. 누가 그런 말을 해!

파콘 : 분명 이방에 처음 들어왔을 때 말했잖아요요용! [나는 파콘님의 종입니다]라고.

져스틴 : ㅋ! 그러고 보니...

파콘 : 너같은 녀석에게는 절대로 패스를 줄 수 없어! 빨리 돌아가라구!

져스틴 : 이쪽에서 거절하겠어! 그딴 패스 없이도 혼자서 얼마든지 모험을 할 수 있다고!

파콘의 황당한 말을 더이상 상대할 수 없어진 져스틴은 스우와 함께 모험자 협회를 나오고 스우는 일단 지도라도 빌리기 위해서 피나에게 가보자고 한다. 상점에서 무기와 방어구를 점검하고 메릴 산길로 가자.

메릴 산길

1. 120G / 2. 40G / 3. 40G / 4. 40G / 5. 스네이크 피어스 / 6. 마나에그 / 7. 40G / B. 버드뷰 아이콘

메릴 산길에서 져스틴을 습격하는 몬스터 중에는 맹독을 가진 적들이 많다. 아직은 마법을 익히지 못해서 자체적으로 해독할 능력이 없으므로 상점에서 해독초(毒消し草)를 구입해서 가도록 하자. 또한 이곳에서 처음으로 마나에그를 얻을 수 있다. 최초의 마나에그는 져스틴에게 주고 속성을 불이나 물로 하는 것이 좋다.

- 메릴 산길 피나의 집 -

이, 이것은 피나의...!!

져스틴 : 헤에~ 여기가 피나의 집인가? 잘만들어져 있네. 직접 만든걸까?

스우 : 멋있어!! 여기에 있는 것들은 전부 피나가 만든 것같아! 봐 여러가지가 있지?

스우 : 봐봐! 져스틴! 굉장히 귀엽다! 나도 이런게 갖고 싶어지는걸.

져스틴 : 스우, 함부로 만지면 피나가 화낼거야. 응!? 이, 이거 팬티잖아!

피나 : 어? 져스틴, 스우! 놀러왔구나. 기쁜데 이렇게 빨리 와주다니...

져스틴 : 어!? 아냐! 이, 이건... 말 좀해줘 스우!

스우 : 안녕 피나!

피나 : ... 져스틴! 그 손에 있는것은!? 꺄악~! 져스틴 뭐하는 거야! 그건 내거잖아! 평소라면 이런거 걸어놓지 않았을텐데...

져스틴 : 아니... 뭐, 피나가 나쁜게 아니라...

스우 : 얼레? 두사람 왜그래? 얼굴이 빨갛네.

피나 : 부끄러운 모습을 보이고 말았네... 그렇지? 두사람 다 배고프지 않아? 함께 식사라도 하자.

져스틴 : 아야~! 맛있었어. 그래도 의외인데!? 피나의 특기가 요리라니...

스우 : 이 민트향 차가 너무나 맛있었어. 피나는 뭐든지 만들 수 있는 것 같아.

져스틴 : 그런데 피나. 여기서 혼자 산다고 했지? 쓸쓸하지 않아?

피나 : 그래... 져스틴이 함께 살아준다면 쓸쓸하지 않을텐데...

져스틴 : 아, 안돼 난, 모험중이기 때문에...

피나 : 아하하하! 농담이야 농담! 혹시 져스틴은 진짜로 생각한거야?

져스틴 : 아, 알고 있었지 물론... 역시 농담이었나? 하하... 하하하

피나 : 그보다도 져스틴. 무슨 할말이 있는 것같은데? 하고싶은 말이 뭐지?

져스틴 : 피나, 우리와 같이 모험하지 않겠어? 엔쥬르 문명을 찾아서.

피나 : 멧시나 유적의 사르트 유적이었었지? 혹시라도 고대 문명의 유적이 정말 움직이기라도 한다면 대단할거야.

스우 : 정말로 움직였었어 피나! 리에테라는 여자애가 말했어 아렌토로 향하라고!

피나 : 에엣! 그럼 그 말이 정말이었단 말이야! 그렇다면 그 정령석도 진짜!? 나는 그냥 져스틴의 꿈이라고만 생각했는데... 이건 정말 대단한데! 그거야말로 대발견이야! 져스틴 듣고 싶은 건 그것뿐?

져스틴 : 나는 돔 유적으로 가고 싶은데 피나가 가지고 있는 신대륙의 지도를 빌릴 수는 없을까?

피나 : 에? 모험자협회에 가입하지 않았어? 회원이 되면 져스틴들도 모험자 지도를 받을 수 있을텐데...

져스틴 : 모험자 협회에 들어가는 것은 싫어! 그런 녀석들은 모험가도 아니야! 그들은 그냥 관광 가이드에 지나지 않는다구! 우선 그 회장이란 녀석부터 마음에 안들어! 어째서 저런 덜 떨어진 녀석이 협회의 회장을 하고 있는거지!

스우 : 하지만 피나는 달라! 진짜 모험가라구!

피나 : 하지만 곤란한데... 협회의 규칙에 의해서 모험자 지도는 모험가가 아닌 사람에게 건네줘서는 안돼게 되어 있거든. 그리고... 그것을 져스틴에게 줘 버리면 내가 일을 할 수 없게 되기도 하고...

져스틴 : 그러고보니 모험자 협회의 파콘이라는 녀석 이상한 소릴 하던데. 피나와 자기는 약혼한 사이라고...

피나 : 아니야! 약혼이라니... 그것은 파콘이 멋대로 퍼뜨리는 소문에 지나지 않아. 정말 파콘은... 항상 거절하고 있는데도 사람의 이야기를 들으려하지 않는다니까. 항구에서 빨리 집으로 돌아온 것도 파콘을 만나기 싫어서였다구. 사실은 마을을 안내해 주고 싶었는데...

스우 : 아하~ 그렇구나. 나도 어딘가 이상하다고 생각했어. 다행이네 져스틴!

져스틴 : 어쨌든 돔 유적에도 엔쥬르의 비밀이 분명 감춰져 있을거야. 같이 가자 피나!

피나 : 이야기해줘서 고마워 져스틴. 하지만 모험자 협회의 규칙에 의하면 허가가 없는 모험은 할 수 없게 되어 있어. 무슨 소리 하는거야 피나! 아까부터 규칙, 규칙! 모험가가 모험을 할 수 없는 장소따위 이 세상에 있

을리가 없잖아!

피나 : 져스틴! 프로와 아마츄어를 똑같이 생각하지마! 확실하게 룰을 지키며 모험을 하는게 우리들 프로의 방식이야. 규칙을 깬 모험가는 패스를 압수당하고 협회에서 추방당하게 돼. 져스틴도 이해하겠지? 모험을 할 수 없는 모험가가 얼마나 괴로운 것인지. 때문에 나에게 있어서 이 패스는...

져스틴 : 아니야! 패스가 없으면 모험을 할 수 없다는 둥 협회가 허락을 해주지 않으면 목적지를 선택할 수 없다는... 그런건 모험가가 아니야! 바람이 부는 장소는 그 누구고 결정할 수 없어! 그것을 결정하는 것은 바람뿐이라구! 모험가라는 것도 마찬가지잖아?

피나 : ....

져스틴 : 왜 아무말도 하지 않는거지 피나? 피나는 협회 녀석들과는 다르잖아!

피나 : 그, 그건...

스우 : 뭐지 이 음악은?

파콘 : 피나양~~! 마중하러 왔어요요용~~!

스우 : 요요용~~이라면... 져스틴, 이 목소리는!

피나 : 잠깐 기다려! 상황을 보고 올테니까.

피나 : 꺄~~악!

스우 : 져스틴! 피나의 목소리야!!

-피나의 집 밖-

져스틴 : 얼레? 피나는 어디에 있는거지?

스우 : 져스틴, 저기!

피나 : 돌아가요 파콘! 이미 두번다시 이곳에 오지 말라고 말했잖아요.

파콘 : 오늘밤이야말로 두사람의 뜨거운 하트와 마음이 하나가 되는 밤이예요요용~~! 피나양과 나는 결혼해서 피나양과 나의 팬티를 사이좋게 세탁

져스틴은 파콘의 보디가드인 창 선생의 일격에 정신을 잃고 만다

하도록 해요요용~.

피나 : 팬티 따위는 혼자서 빨도록 해! 나는 당신과 결혼할 마음이 없다고 몇번이나 말했잖아!

파콘 : 그렇게 부끄러워 하지 않아도 돼요. 피나양도 사실을 나를 좋아하고 있다는 것을 알고 있어요요용~~ 그리고 만약 나와 결혼하지 않는다면 피나양의 모험자 패스는 취소시켜 버리겠어요요용~. 그렇게 되면 다시는 모험따위 할 수 없게 되겠지요요용~~.

피나 : 파콘...! 그것과 이것과는 아무 관계도 없잖아!

져스틴 : 이봐 파콘! 너 정말로 저질이구나! 피나는 너가 싫다고 말하잖아! 그정도도 모르겠어!

파콘 : 어째서 너가 피나양의 집에 있는거지? 너는 대체 피나양의 뭐야?

져스틴 : 뭐, 뭐라니... 그... 역시 친구... 사이겠지?

피나 : 아니야! 져스틴은 나의... 나의 피앙세! 약혼자예요!

스우 : 에에~~!!

져스틴 : 이, 이봐 피나!?

피나 : 쉿! 적당히 이야기를 맞춰줘. 이렇게라도 하지 않으면 파콘이 포기하지 않을거 아냐? 난 이 사람을 사랑해요 파콘... 1년전 프로포즈 받은 후부터... 그러니까 당신과는 결혼할 수 없어요!!

져스틴 : 그, 그래! 내 여자에게 손대지 마라!!

피나 : 이제껏 감춰와서 미안해요 파콘. 누군가 다른 사람을 찾아서 행복하게 살아요.

파콘 : 불쌍한 피나... 이 남자에게 속고 있는거야. 내가 구해줄께요 피나! 이런때를 대비해서 보디가드 선생을 데리고 왔지! 창 선생! 컴 온!!

창 : 아쵸~~오! 슉!슉!슉! 휙!

져스틴 : 으아악!

스우, 피나 : 져스티-인!!

-피나의 집-

져스틴 : 아이야...얼레? 여기는...

스우 : 다행이야 져스틴! 정신을 차렸네.

져스틴 : 그런가... 나는 그 창이라는 남자에게 당해서...!! 스우, 피나는 어떻게 됐지?

스우 : 그 사람들이 강제로 데리고 갔어. 결혼식을 올린다고 한것같은데... 어떻게하지 져스틴?

져스틴 : 당연하잖아? 피나를 구하러 가는거야! 파콘이 하고싶은대로 하게 둘까보냐!!

스우 : 그렇게 말할줄 알았어! 가자구 뉴 팜 마을로!!

-뉴 팜 마을 교회의 비밀 통로-

뉴 팜 마을에 도착하면 숙소에서 세이브를 한 후 곧바로 결혼식장에 달려가자. 그곳에는 이미 결혼식을 축하하기 위해서 사람들이 모여있

귀중한 아이템인 마나에그. 놓치지 말자

고 협회 사람들이 문앞을 가로막고 있어서 들어갈 수가 없다. 교회의 창쪽에 서있는 사람과 대화를 하면 교회 뒤쪽에 있는 창고를 통해서 들어갈 수 있는 비밀 통로의 소재를 알 수 있다. 창고는 교회의 바로 뒤에 있으므로 비밀 통로를 통해서 교회로 들어가자.

비밀 통로인 지하도는 3개의 수문이 있는데 수문을 조작해서 물의 흐름을 막으면 길이 생긴다. 최초의 입구에 있는 수문의 아래쪽에는 마나에그가 있는데 귀중한 아이템이니 반드시 얻도록 하자. 지하통로를 지나면 액션 아이콘이 나타나는데 이곳을 통과하면 교회의 천정으로 나오게 된다.

- 뉴 팜 마을의 교회 -

스우 : 저길봐 져스틴!

져스틴 : 이런! 벌써 시작했잖아!

주례 : 어쩌구 저쩌구... 신랑 파콘... 신부 피나... 그대들은 어떠한 때라도... 고통스러운 때라도 아플때라도 일생을 사랑하며 지낼 것을 맹세하는가?

파콘 : 예! 예! 예~!! 맹세합니다요요용~~.

피나 : 무~므므, 큭!

주례 : 좋습니다. 대답을 하지 않는 경우도 결혼에 동의하는 것으로 간주하고...

강제로 진행되는 결혼식! 빨리 피나를 구해주지 않으면...!!

피나 : 무므므므~무무!!

져스틴 : 뭐야 저 신부 제 정신으로 하는 소리야!!

주례 : 마지막으로 신랑과 신부의 키스를 결혼의 증거로 삼겠습니다.

져스틴, 스우 : 키, 키스~~!!

피나 : 므므므...무!, 큭!!

파콘 : 피나양... 드디어 키스예용~ 내 쪽에서 리드할테니까. 자아... 걱정할 것 없어요. 처음에는 가볍게 할거니까. 자, 몸의 힘을 빼고...

져스틴 : 제길! 파콘 녀석! 지금빨리 막지 않으면!!

스우 : 져스틴! 이쪽으로 가자!! 빨리!!

져스틴 : 지금 당장 피나에게서 떨어져! 나의 피나에게 그 콧물을 한방울이라도 묻히면 없애 버리겠어!

파콘 : 뭐라고라고라고라~

피나 : 므으! 읍!

져스틴 : 피나를 자유롭게 해줘 파콘! 이런 결혼식따위 깡그리 부숴주겠어!

스우 : 그래그래!! 결혼식은 여자의 꿈이란 말이야! 이런건 절대로 용서할 수 없어!

파콘 : 후요요요용~~ 결혼식의 방해는 용서할 수 없습니다요요용~~. 챵 선생, 컴 온!!

챵 : 슉!슉!슉!휙!휙~!

파콘 : 이런일이 있을지도 몰라서 챵선생을 불러놓았지.

져스틴 : 나타났구나! 두번씩이나 당할 내가 아니지!

챵 : .... !

파콘 : 으아앙~ 무슨짓을 한 거야! 결혼식이 엉망이 되 버렸잖아!

져스틴 : 원래부터 엉망인 결혼식이었어! 이런 결혼식이 세상에 어딨어? 피나를 강제로 데려오다니!

파콘 : 그런건 관계없어! 결혼식은 모험자협회의 회장 명령이다! 그러면 피나양, 패스를 반납해 주실까?

피나 : ....

파콘 : 지금이라면 용서해 줄 수도 있어요. 자아 피나양~ 나의 가슴으로 날아와요요용~~.

져스틴 : 피나! 이쪽으로 와! 우리들과 함께 돌아가자! 피나!!

파콘 : 그렇게 될리가 없잖아! 패스가 없다면 두번다시는 모험을 할 수

없을 테니까.

피나 : 파콘. 이 모험자 패스는 당신에게 돌려줄께요. 더이상 나에게는 필요가 없어요.

파콘 : 무, 무슨 말을 하느거예요요용~.

피나 : 나는 이제야 겨우 알았어요. 모험가는 자유로운 바람이라는 사실을. 어째서 지금껏 잊고 있었던 것일까? 구름처럼 살아가는 모험가의 길을 선택하겠어요. 바람이 부는 장소는 누구도 결정할 수 없는법. 이런 패스 따위에 모험자의 마음이 얽매이지는 않아요. 안녕히... 나는 내일부터 바람이 되겠어요. 내가 부는 곳은 내가 결정하겠어요.

파콘 : 으앙~! 피나양~~!

피나 : 고마워! 져스틴, 스우! 덕분에 살았어.

스우 : 하지만... 이것으로 모험자협회의 회원이 아니게 됐잖아.

피나 : 아니야... 이것으로 됐어. 이걸로 지금까지의 나도... 자아! 돌아가자!!

져스틴과 피나가 교회를 나오면 마을 사람들은 결혼식이 끝난 줄로 착각하고 두사람을 축하해준다.

피나 : 꺅!

져스틴 : 뭐, 뭐야 이건!?

마을사람들 : 만세 만세! 결혼을 축하드려요! 봐요, 봐! 젊음이란 정말 좋은 거예요. 그렇죠?

마을사람들 : 정말로 어울리는 커플이네요. 부러워라! 아... 나도 저렇게 아름다운 신부를... 얼레? 너는!? 파콘님은 어떻게 된거지?

져스틴 : 에... 저, 그건...

마을사람들 : 그렇게 딱딱하게 굴지마! 결혼식이란 축복받아야만 하는거라고!

마을사람들 : 뭐 그것도 그렇군. 좋았어! 두사람의 앞날을 위해서!!

스우 : 응~! 상당히 어울리는데.

져스틴 : 아하하하... 이, 이거 어떻게하지 피나?

피나 : 어, 어떻게 하냐니... 어쨌든 일단 집으로 돌아가자구. 이대로는 부끄러워서...

-피나의 집-

마을 사람들의 축하속에서 피나의 집으로 돌아온 세사람은 저녁을 먹고 다음날의 모험을 위해서 일찍 잠자리에 든다. 다음날. 아침에 일어난 져스틴은 집 밖에 나와 있는 피나를 발견한다.

피나는 져스틴과 함께 여행하기로 결심한다

져스틴 : 후아아암~. 얼레? 피나가 없잖아?

피나 : 아~ 기분좋은 아침... 안녕 져스틴! 어제 저녁은 잘잤어?

져스틴 : 엣!? 그래...

피나 : 져스틴. 이 바람이 어디서부터 불어오는지 알고있어? 이 바람은 말이야 저 산너머에서 태어나 새들의 소리와 숲의 향기를 가지고 오는거야. 어제 저녁에 계속 생각해 봤어. 바람은 무엇을 보고있는 것일까를... 바람이 되어 함께 날아간다면 져스틴이 보고 있는 것을 나도 함께 볼 수 있을까 하고...

져스틴 : 피나...

피나 : 나는 바람이 좋아... 어느사이엔가 잊어버리고 있던 이런 기분을 져스틴이 다시 찾아주었어. 가자 져스틴! 함께 바람이 가는 곳으로!!

져스틴 : 그래, 같이 가자 피나!! 그런데 출발은 언제로 하지?

피나 : 물론... 곧바로 가는거야! 지금의 기분... 이 순간은 기다려주지 않으니까.

-가라일군 공중전함 내-

발 : 어떻게 됐지 뮤렌. 최후의 조각은 찾았나?

뮤렌 : 유감스럽습니다만 아직도...

발 : 조각이 모두 모이지 않으면 [유그드라실 계획]는 최종단계로 돌입할 수 없다. 하루라도 빨리 찾도록 해라.

뮤렌 : 지금 둠 유적부근의 수해에서 한가지 작전을 전개하고 있는 중입니다. 잘만 된다면 새로운 정보가...

발 : 그걸 말하는 건가... 분명 뭔가 단서를 잡을 수 있을지도 모르지... 좋은 결과를 기대하고 있겠다.

로운 계획을 추진하는 발 장군

두번째 유적 대탐험

져스틴의 도움으로 진정한 모험가의 길을 발견한 피나는 져스틴과 함께 둠 유적으로 가기로 한다. 한편, 가라일군도 둠 유적으로 향하고 져스틴은 세계의 끝이라 불리우는 벽을 바라보며 새로운 세계에 대한 기대감에 젖어든다.

피나 : 자! 둠 유적으로 출발하자!

두 사람다 잊어버린 물건은 없겠지? 일단은 뉴 팜의 남쪽에 있는 량글 산맥을 넘어야해. 둠 유적은 그 앞의 사막에 있으니까.

져스틴 : 좋았어! 둠 유적을 향해서 출발!!

- 량글 산맥 캠프 -

1. 60G / 2. 영양 당근 / 3. 60G / 4. 60G / 5. 힘의 열매 / 6. 180G / 7. 마나에그 / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 포인트

캠프에서는 많은 정보를 들을 수 있다

피나 : 외항선에서 만났을 때는 같이 여행하게 되리라고 생각치 못했었는데.

져스틴 : 하하하... 처음에는 그다지 신용받을 수 없었으니까.

스우 : 왜냐면 져스틴은 정말 어린애로 보이기 때문이지. 어쩔 수 없는 부분이야.

피나 : 후후훗, 하지만 져스틴도 꽤 의지가 되는 사람이라는 걸 알게 됐어. 그런데 스우, 하루종일 산을 올라왔는데 피곤하지 않아?

스우 : 전혀~! 왜냐하면 모험가이기 때문이지.

피나 : 그래!? 다행이네. 그런데 스우. 두사람은 팜에서 있을 때 어떻게 생활했어?

스우 : 져스틴은 매일 장난만 쳤지. 지금과 별로 다를게 없었어. 피나는 어땠어?

피나 : 엣!? 나... 글쎄... 언제나 언니와 함께였어. 굉장히 상냥한 언니였지... 하지만 2년전에 갑자기 군에 들어간다고 집을 나갔어.

스우 : 흠~... 피나의 언니는 가라일 군에 있구나... 그러고보니 사르트 유적에서 몇명인가 연자군인을 봤는데 혹시 그중에 한명이 아닐까?

져스틴 : 무슨소리야 스우! 그렇게 못생기고 성격도 나쁜 녀석들이 피나의 언니일리가 없잖아!

스우 : 확실히 성격이 나쁜 3인조였지만 금발의 군인 옆에 있던 사람은 예쁘고 얌전했었어.

피나 : 져스틴. 이제곧 둠 유적에 도착하게 될텐데 그곳에서 엔쥬르 문명에 대해서 조사할 생각이야?

져스틴 : 전에도 예기했었지? 우리들은 아렌토로 가고 있다고. 둠은 그 단서를 찾기 위한 곳에 지나지 않아.

피나 : ... 아렌...토. 그런 장소는 들은 적이 없는데?

져스틴 : 나도 마찬가지야... 엔쥬르 문명의 도시가 아닐까 생각하는데... 하지만 분명 대단한 곳임에는 틀림이 없을거야.

피나 : 하지만 둠 유적을 지나서는 안개의 수해밖에 없고 그곳을 지나서는 바로 「세계의 끝」이거든...

져스틴 : 그래... 대체 어디에 있는 걸까? 뭐 그것도 둠에 가보면 알게 되겠지. 뭐하면 세계의 끝을 넘어 보면 될테니까.

피나 : 그런 져스틴!? 안개의 수해에서 돌아온 사람은 아직 한명도 없어. 하물며 세계의 끝이라니...

져스틴 : 피나... 아직 이해를 못하고 있군. 모험가에게 불가능이란 없어! 불가능하더라도 도전해보는 거야!

피나 : 져스틴... 네가 하는 말은 꼭 실현될 것같은 느낌이 들어. 응, 분명 그렇게 될거야. 안개의 수해도 세계의 끝도 이제 곧이니까.

져스틴 : 둠 유적으로 가서 아렌토로 간다... 그다음에는 세계의 끝까지 가보는 거야.

다음날 아침

피나 : 봐! 이것이 안개의 수해야!

스우 : 우와아~! 넓다!! 저게 전부 안개의 수해!?

져스틴 : 피나... 안개의 수해는 알겠는데 세계의 끝은 어디에 있는거지?

피나 : 져스틴 좀더 위를 봐.

져스틴 : 게게게~ㄱ! 설마 저 커다란 벽이 전부 세계의 끝!?

피나 : 그래 저게 세계의 끝이야. 어때 이제는 이해가 가? 저기서 세계가 끝나는 거야.

져스틴 : 음... 하지만 역시 가까이까지 가보지 않고서는... 자신의 눈으로 확인해야지! 으으~ 타오른다!! 저 수해속에서 아렌토가 기다린다고 생각하니 더이상 참을 수 없는걸.

피나 : 후후, 이 수해를 보고 타오른다라고 말한 사람은 네가 처음이야 져

스틴. 자, 그럼 출발할까? 랑글 산맥을 넘으면 곧바로 둠 유적이야.

져스틴 : 좋아! 출발이다. 제 1목표는 둠 유적!!

- 둠 유적 -

1. 힘의 씨앗 / 2. 210G / 3. 요미의 부활약 / 4. 70G / 5. 성스러운 메이스 / 6. 70G / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 아이콘 / E. 엘리베이터 / H. 그외의 스위치

1. 마나에그 / 2. 70G / 3. 셀 아머 / 4. 70G / 5. 마법의 램프 / 6. 70G / 7. 푸른 약 / 8. 황금의 약 / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 아이콘 / E. 엘리베이터 / H. 그외의 스위치

모험자협회의 출입금지 팻말이 있는 안개의 수해의 적 몬스터들은 나무계통이 많기 때문에 져스틴이 도끼를 장비하고 있으면 적을 쓰러뜨리기 쉽다. 피나가 장비하고 있는 채찍의 경우 이 몬스터들에게는 큰 효과가 없으므로 마법을 주로 사용하자. 수해를 벗어나면 바로 둠 유적이 나온다.

피나 : 이곳이 둠 유적이야 져스틴. 내가 전에 이곳에 왔을 때는 가라일군의 병사들이 가득해서 안에까지 들어가보질 못했어. 때문에 안에 들어가는 것은 나도 처음이야. 무슨 일이 일어날지 알 수 없으니까 두사람 모두 정신차려.

져스틴 : 알았어, 알았어! 빨리 가자구!!

유적 내부는 비교적 복잡한 구조가 아니지만 실제로 들어가보면 상황은 달라진다. 일단 유적 자체가 동쪽과 서쪽으로 나뉘어져 있어서 처음에는 서쪽으로 가는 길을 찾아야 한다. 둠 유적에는 여러가지의 스위치와 장치들이 있는데 이것들을 모두 서치하여 바꿔 놓으면 동쪽과 서쪽을 연결하는 다리가 생길 것이다.

- 둠 유적 환영의 방 -

다시만난 리에테. 리에테는 동쪽으로 오라고 말한다

피나 : 이건 대체 뭐지?

스우 : 져스틴... 이거 어디서 본적이 있는것같지 않아?

져스틴 : 이것은... 그래! 사르트 유적에 있던 것과 같은 거야!

피나 : 사르트 유적이라면... 져스틴이 리에테라는 사람을 본 곳을 말하는 거군.

져스틴 : 이것도 같은 거니까 혹시…

피나 : 져스틴! 저, 저것은!?

리에테 : 어서와요 져스틴. 정령의 축복에 인도되는 자여…

져스틴 : 가까이 왔어 리에테! 아렌토는? 아렌토는 어디에 숨어있는거지?

리에테 : 정령의 축복을 내려주는 곳은 이 세계에는 존재하지 않아요. 그 정령의 빛과 함께 시작한 우리들의 문명에서도… 우리들의 문명은 어디까지라도 뻗어 나갔었어요. 그리고 엔쥬르는 이 대지의 뒤편에서까지도 융성할정도로 발전했습니다. 당신이 지금 밟고 있는 그 건물도 그 시대에 세워진 것입니다. 동쪽으로 향하세요 져스틴… 이 아렌토는 그 장소에서 더욱 머나먼 곳을 지나 더욱 먼길을 넘어가지 않으면 안됩니다.

져스틴 : 여기보다 더 동쪽이라니… 이제곧 세계의 끝이라구 리에테. 가르쳐 줘… 아렌토는 대체 어디에 있는거야?

리에테 : 세계에 끝이란 존재하지 않아요 져스틴. 당신은 그 사실을 자신의 눈으로 확인해 볼 수가 있을 거예요.

져스틴 : …역시 모험은 끝나지 않았어! 아렌토에 도착하지 못한 것은 당연한 일이야. 그리고… 세계의 끝따위는 없었던 거야! 두사람다 확실히 들었지? 세계의 끝 건너편에도 세계는 이어져 있다고!! 모험은 아직 계속되는 거야!

스우 : 하지만 져스틴… 그 벽은 대단히 높았잖아. 우리들이 정말 넘을 수 있을까? 그것만이 아니야. 눈앞에는 안개의 수해도 펼쳐져 있어서 누구도 돌아오지 못했다구…

져스틴 : 그게 어쨌다는 거야! 관계없잖아!!그렇게 생각하지 않아!? 나는 모험가야! 가지 못할 장소따위는 존재하지 않아! 물론 되돌아오지 못할 장소도 있을리 없고… 분명 누구도 가지 않았기 때문에 누구도 돌아오지 못한 거야. 때문에 내가 최초의 인간이 되주겠어! 아렌토가 바로 앞이라구! 가자!! 피나, 스우! 안개의 수해를 넘어서!! 세계의 끝의 건너편을 향해서!!

– 듐 유적 입구 –

피나 : 저기 져스틴, 저 벽을 넘겠다는 생각은 알겠는데 대체 어떻게 해서 넘을 거지?

져스틴 : 괜찮아! 뭐 어떻게든 되겠지.

스우 : 져스틴! 또 그런식으로 생각하는거야! 정말로 내가 없으면 안된다니까.

피나 : 아하하하~ 져스틴다운 생각이야. 일단 뉴팜으로 돌아가도록 하자. 준비할 것도 있고.

스우 : 역시 피나! 생각이 깊단 말이야.

아인족의 소년 렘

듐 유적에서 세계의 끝을 넘을 수 있다는 말을 듣고 더욱더 가슴이 두근거리기 시작한 져스틴. 그러나 어떻게 해서 그 높은 벽을 넘을건지에 대한 대책이 없자 일행은 일단 뉴 팜으로 돌아가서 천천히 생각해 보기로 하고 유적을 나온다. 그러던 중 유적으로 통하는 숲길에 아인족의 어린이가 쓰러져 있는 것을 발견하는데…

숲속에 쓰러져 있는 아인족의 꼬마 렘

피나 : 잠깐 져스틴 저길 봐! 누군가 쓰러져 있어!

렘 : ∋∨⇒…

져스틴 : 아직 어린애잖아! 정신을 잃고 있는데…

피나 : 피가 나고 있어! 큰일이야 상처가 심해!

스우 : 저… 피나. 이 아이 뿔이 나있어. 게다가 꼬리도 달려있고… 아! 눈을 떴어!!

렘 : ∩≥…

피나 : 다행이다. 정신을 차린 것같네.

져스틴 : 동물…이 아니야. 아무리 봐도 이 녀석은 사람이라구.

렘 : ∋≫∨∩! ⊇⊃∨∋!!

져스틴 : 으악!

피나, 스우 : 꺄악! 져스틴!!

져스틴 : 아야야! 이 녀석이 물고있어!! 대체 뭐야! 이 녀석!!

피나 : 또 정신을 잃어버렸어. 어쨌든 빨리 손을 쓰지 않으면! 져스틴 도와줘! 이 아이를 우리집으로 옮겨야겠어.

져스틴 : 아아! 맡겨두라고!

나나 : 봐! 사키, 미오!! 핏자국이야.

사키 : 좋았어, 전원 정지! 아인추격대는 일단 여기서 정지한다.

미오 : 이상하군요. 너의 계산대로라면 그 상처로 멀리 가지는 못했을텐데…

사키 : 정말이지 나나는 비상식적이란 말이야. 아무리 경비를 보는게 지겹다고해도 그렇지 임무 도중에 화장품따위를 사러 가다니!

미오 : 나나가 군에서 짤려

도 우리들의 우정은 영원할거야.

나나 : 너희들도 끈질기구나! 난, 동물의 냄새를 대단히 싫어한단 말이야! 향수라도 뿌리지 않으면 견딜수가 없다구!

사키 : 하지만 어떻게하지 나나? 애써 잡은 귀중한 아인이란 말이야. 절대로 찾아내야 해!

미오 : 응... 그건 그렇지만... 그렇지! 군견을 사용하면 되겠다. 나의 계획대로라면 분명 잘 될거야.

나나 : 그거 괜찮군 미오! 동물을 상대로는 동물을 사용하는 거야! 빨리 기지로 돌아가서 준비를 하자구!

사키 : 좋았어! 아인 추격대 180도 회전! 전선기지로 돌아간다.

- 피나의 집 -

상처부위의 열이 심해지자 살파초를 찾아 나서기로 하는 피나

렙 : ∋∨⇒≥←...

피나 : 곤란한걸. 적당한 응급처치는 했지만 열이 난 것같아.

져스틴 : 어때? 살 수 있을것 같아?

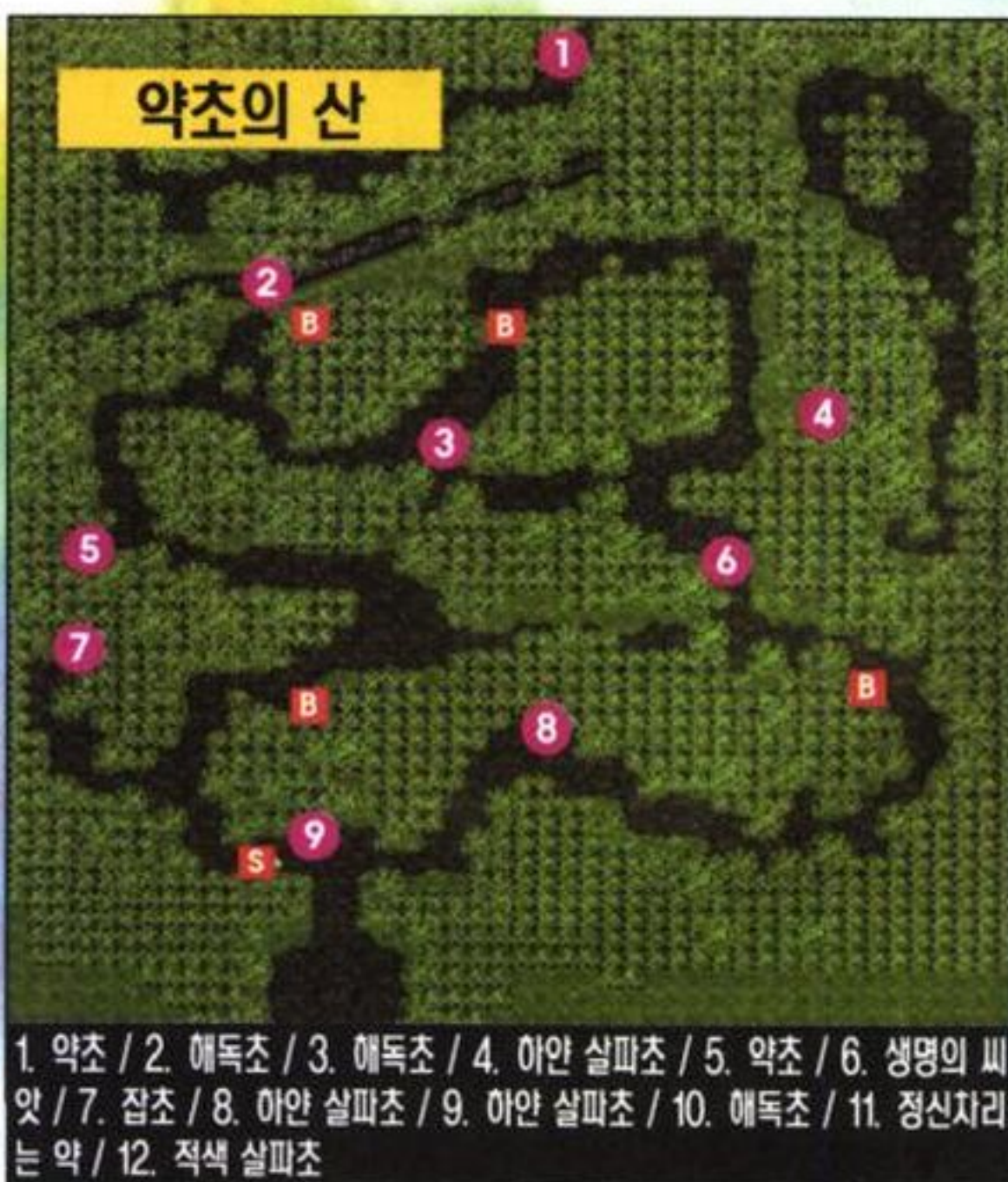
피나 : 위험해... 상처가 썩기 시작할 때 이런 열이 나는 법이거든. 혹시 그렇다면 살 수 없을거야.

스우 : 어떤 방법이 없을까 피나?

피나 : 살파초라는 약초가 있으면 상처가 썩는 것을 막을 수 있을거야. 하지만 요즘 계절에는...

져스틴 : 그런말 하지말고 일단 찾으러 가보자! 발견할지도 모르잖아!

피나 : 그래... 알았어! 가보자구! 산의 집 뒤에 있는 바위 산에서 살파초가 잘 자라.

- 약초의 산 -

1. 약초 / 2. 해독초 / 3. 해독초 / 4. 하얀 살파초 / 5. 약초 / 6. 생명의 씨앗 / 7. 잡초 / 8. 하얀 살파초 / 9. 하얀 살파초 / 10. 해독초 / 11. 정신차리는 약 / 12. 적색 살파초

이곳을 지나서 바위산으로 갈 수 있다

상처입은 소년을 구하기 위해서 바위산으로 향한 져스틴 일행. 이 바위산에는 살파초를 쉽게 찾을 수 있지만 상처를 치료할 수 있는 살파초는 붉은색 하나뿐! 그리 넓은 던전은 아니지만 조금은 복잡한 곳으로 지도를 참고해서 진행하도록 하자.

- 피나의 집 -

피나 : 열이 내려가고 있어. 일단은 안심할 수 있겠어. 다행이야...

져스틴 : 아아~ 나도 아까까지는 어떻게 되는줄 알았어. 그런데... 이 아이 대체 정체가 뭐지? 꼬리가 달려있다니!?

피나 : 쓰러져 있던 장소를 보고 생각하자면 구름의 수해쪽에서 온 것같아.

져스틴 : 혹시 이 아이... 엔쥬르와 관계가 있지 않을까? 그럴꺼야 분명! 그래서 꼬리가 있기도 하고 뿔이 있기도 한거야. 대단해 피나! 만약 이 아이가 광익인이기라도 한다면...

피나 : 쉿! 그렇게 큰소리를 내면 아이가 깨겠어. 져스틴!

져스틴 : 미안 피나! 나도 모르게 흥분이 돼서...

피나 : 이 아이가 엔쥬르와 관계가 있을지 어떨지는 잘 모르겠지만 깨어나면 여러가지 이야기를 나누고 싶어. 아직은 상처를 입은 상태니까 이 아이가 사는 곳까지 데려다 주지 않으면 안돼

군대에게 포위당한 져스틴들은 군사기지의 감옥으로 연행된다

고 말이야.

져스틴 : 그래! 잘 알지 못하는 녀석이지만… 뭐, 이야기를 나눠보면 알 수 있겠지.

피나 : 그럼 이만 져스틴은 자도록 해. 내가 이 아이의 간호를 할 테니까.

져스틴 : 피나도 빨리 자도록 해. 오늘은 여러가지 일이 있었으니까…

피나 : 알았어! 그럼 잘자 져스틴.

* 다음날 아침

스우 : 뭘까… 어딘지 모르게 이상한 음악… 일어나봐 져스틴.

져스틴 : 피나… 그대로 잠들었었구나.

스우 : 앗, 큰일이야 피나, 져스틴! 그 아이가 없어졌어.

피나 : 에…? 어디로 간거지? 아직 상처도 낫지 않았는데… 피리소리!? 이 음악은 어디서…

스우 : 밖에서 들리고 있어! 밖으로 나가보자!

스우 : 아! 저기있다!!

렘 : ≫]≫! ≫>⊃⊥ ≫⇒≫》↓← ≫⊃!!

스우 : 있잖아 너의 이름은 뭐니? 내 이름은 스우야!

렘 : V≫V⇒⊃! ∋≫》』V∩⊃∋》』⇒V⊃.

져스틴 : 역시 이 아이, 인간이 아닌가? 이상한 말을 하네.

피나 : 하지만 뭔가를 이야기하는 것같아. 혹시… 우리들과는 다른 언어를 사용하고 있는게 아닐까?

져스틴 : 다른 언어…? 우리들의 언어말고 다른말이 또 있나?

피나 : 예 꼬마야, 너는 어디에서 왔고 누구니?

렘 : >∩≫∋∩V! V≫V⊃≥V∩⊃》!! V≪∈⊆⊂∧!

져스틴 : 뭐야! 갑자기 나무 열매같은 걸 내밀다니, 이걸 어떻게 하라는 말이지?

스우 : 보답을 하는 것 아닐까? 분명 먹어보라는 걸꺼야.

피나 : 본적없는 열매네. 잘 모르겠지만… 져스틴 먹어봐.

나나 : 드디어 발견했다. 동물 주제에 우리들의 손을 더럽히다니…

렘 : ≪∈∧⊂∧∪…

져스틴 : 뭐, 뭐야 너희들!

사키 : 보면 알겠지. 우리들은 가라일 군이다. 그 아인을 넘겨라!

져스틴 : 아인… 아인이라면!? 이 아이는 역시 인간이었단 말인가?

미오 : 어? 당신과 그쪽의 꼬마는 분명히 사르트 유적에서 만났던 사람이군요. 이상한 곳에서 다시 만나게 되다니… 당신들에게 선택권은 없습니다. 자, 험한 일을 당하기 전에 빨리 그 아이를 넘기세요.

피나 : 안돼! 어째서 당신들은 이 아이를 노리고 있는 거죠?

져스틴 : 이 아이는 우리가 구했다! 이유도 알지 못한채 너희들에게 넘길까보냐!

사키 : 아~~ 정말 종알종알 시끄럽군. 폭력의 의미도 모르는 것들이! 아인은 군의 계획의 중요기밀이다. 빨리 돌려주지 않으면 너희들을 모두 죽이겠다.

져스틴 : 중요기밀이라고!? 가라일군은 무슨 생각을 하는거지?

나나 : 정말 사키는… 자신이 다 이야기해버리면 어떻게 해! 조금은 생각해서 해동하도록 해!

사키 : 어쩔 수 없었잖아! 그건 그렇고 이 녀석들도연행하도록 할까?

미오 : 확실히 계획이 알려졌으니 데리고 갈 수밖에 없겠군요.

져스틴 : 헹! 건방을 떨다니! 순순히 잡혀갈 것같아!

미오 : 이제부터 당신들 3명에게 거역할 권리는 없습니다. 식사를 제공하지 않은체 죽을 때까지 강제노동입니다. 자, 병사 여러분! 이 녀석들을 우리군의 전선기지까지 연행하도록 해요.

- 가라일군 전선기지 지하 감옥 -

군의 비밀계획을 알았다는 이유로 연행되어 온 져스틴들은 기지의 지하감옥에 갇히게 된다.

져스틴 : 이거 뭐하는 거야! 여기서 꺼내줘!!

나나 : 호호홋! 각오하는게 좋아! 이제 두번다시 살아서 나갈 수는 없을 테니까.

미오 : 멋있군요. 드디어 진짜 처형을 할 수 있다니. 어떤방법이 좋을까요.

사키 : 자, 가자! 나나, 미오!! 알겠나! 확실하게 지키고 있도록!

감옥안에서 쇠 파이프를 발견한 져스틴은 스우의 꾀병을 이용해 감옥을 탈출하고 니나에게로 달려간다.

져스틴 : 기다려 피나! 지금 열어줄께!! 윽~ 크윽!! 안돼겠어 열리지 않는걸.

피나 : 져스틴! 힘으로만 열려고하니까 그렇지. 열쇠를 찾아봐! 져스틴! 안쪽에 방이 있는 것같았는데… 그곳에 열쇠가 있을지도 몰라!

옆에 있는 방으로 가보면 병사가 한명 있지만 열쇠를 얻는 것은 그리

스우의 꾀병으로 감옥을 빠져나오지만…

어렵지 않을 것이다. 일이 손쉽게 진행된다고 생각하고 방을 나서는 져스틴... 그러나 방 밖에는 수많은 병사들이 기다리고 있었고 져스틴은 다시 철창에 갇히는 신세가 되고 만다. 그때 져스틴을 만나기 위해서 린 중위가 나타난다.

린 : 져스틴이라고 했지. 바보같은 짓만 하더군.

져스틴 : 무슨 짓이야! 사르트 유적에서도 못돼게 굴더니... 지금 당장 이 밧줄을 풀어! 피나를 만나게 해달란 말이야!

린 : 조용히 해! 멋대로 입을 놀리면 용서하지 않겠어. 너희들은 군의 기밀을 너무 많이 알고 말았어. 고대문명, 그리고 아인... 너희들 3명의 처분은 1시간내에 결정된다. 결국 처형되겠지.

져스틴 : 이대로 얌전하게 처형되고 참을까보냐! 절대로 도망가고 말테다!

린 : 멋대로 입을 놀리지 말라고 말했지!!

져스틴 : 제길! 날 때렸겠다!! 우악~! 응... 기, 기억.. 해두겠어...

린 : 정말로 여기서 도망칠 수 있을 거라고 생각하나? 너 혼자라면 몰라도 전원이 도망치는 것은 불가능하다. 군용열차라도 훔치지 않는다면 몰라도...

져스틴 : 으윽! 군, 군용열차...!?

린 : 지금의 너희들이 할 수 있는 일은 형이 집행되는 것을 기다리는 일뿐. 그때까지 얌전히 있기를 바란다.

져스틴과의 대화를 마친 린은 철창을 지키던 두명의 병사를 보내고 져스틴의 앞에 감옥 열쇠를 일부러 흘리고 간다. 그녀의 목적은 무엇일까? 일단 열쇠를 입수한 져스틴은 감옥에서 탈출에 성공하고 동료들을 데리고 나온 후 아인족 소년을 구해서 탈출하기로 한다.

기지내의 이동은 일단 환풍로를 통해서 하게 되므로 조금 느린 감이 있지만 도중에 여러 정보를 얻을 수 있다. 먼저 렘을 찾기 위해서 뮤렌이 있는 곳으로 가자. 그곳에 도착하면 뮤렌이 렘과 대화를 하는 것을 볼 수있다.

뮤렌 : 역시 무린가? 이렇게 두려워하고 있다니...

린 : 어떻습니까 뮤렌 대령? 아인의 마을의 장소는 알아내셨습니까?

뮤렌 : 아니... 두려움에 마음을 열지 않고 있어서 마을의 장소는 커녕 자신의 이름조차 말하지 않고 있어. 나나들이 지나치게 대한 것같아. 항상 그렇지만 어쩔 수 없는 녀석들이라니까. 나중에 주의를 줘야지.

린 : 뮤렌님... 저 아인족 아이를 어떻게 하실 생각이십니까? 설마...

뮤렌 : 상냥하군 린. 그게 그렇게도 신경이 쓰이나? 걱정하지마라. 거칠게 다루지는 않을테니까. 우리들에게 정의감이 있고서야 이번 작전의 의미가 있으니까. 역시 전부터 이야기하던 그 작전대로 갈 수 밖에 없겠군. 자, 꾸물거리지 마라 린!

린 : 예! 뮤렌 대령!

스우 : 어때 져스틴? 그 아이는 발견했어? 이 안에서는 도무지 소리가 들리지 않아서.. 응! 발견했어. 그리고 그녀석도 있었어! 사르트 유적에서 만났던 뮤렌이라는 금발녀석도...

스우 : 에! 그 금발도!!

피나 : 그 사람은 분명 져스틴을 가지고 놀았던...

져스틴 : 가지고 놀게 둘 것같아! 조금 고전했을 뿐이야! 하지만 저녀석... 어떻게 저 아이와 대화를 할 수 있었지?

피나 : 지금은 저 아이를 구하는게 먼저야. 자, 가자!

렘이 갇혀있는 장소를 발견했다고 해도 곧바로 내려가서 렘을 구할 수는 없다. 일행이 들어온 방향의 반대편에 있는 환풍구로 가면 렘이 갇혀있는 방으로 가는 문을 볼 수 있는데 그곳에는 암호를 입력하면 열 수 있다. 암호를 알기 위해서는 여성 탈의실로 가서 바보 3인조의 대화를 들으면 된다. 암호는 〔右右左左下上下上〕이다.

-가라일군 지하창고-

끔찍한 맛의 열매를 먹고나면 렘과 이야기를 할 수 있게 된다

스우 : 괜찮아 걱정하지마! 지금 열어줄께!

피나 : 에~. 철창을 열려면 어떻게 해야 되지. 어딘가에 스위치가 없을까?

져스틴 : 아! 이걸로 열 수 있을 것 같은데...

렘 : 《《↑〈∈C ~~

피나 : 열매가 3개... 먹으라는 말인가? 그러고 보니 전에도 열매를 주려고 했었지.

스우 : 음... 독이 있는 것처럼은 안 보이는데... 자, 져스틴 먹어봐!

져스틴 : 바, 바보같은 소리를! 우리들은 동료잖아! 죽을 때도 함께 해야지!

피나 : 하하하! 지나친 표현이잖아 져스틴! 그럼 져스틴이 말한대로 모두 같이 먹도록 하자. 자, 1,2,3하면 먹는거야.

피나 : 하나

져스틴 : 둘...

스우 : 셋!

피나, 져스틴, 스우 : .... 윽!.........

져스틴 : ∈∧≪→【⊂≤.!!!!

렘 : 괜찮아? 미안해 형. 그렇게 맛없어 할줄은 몰랐어.

져스틴 : 당연하지! 그렇게 맛없는 것을 먹이다니!! 이 얼뜨기야!!

렘 : 왓! 미, 미안해... 하지만 난 얼뜨기가 아니야. 렘이라고 해.

피나 : 져스틴! 지금 우리들... 이 애의 말을 알아들을 수 있게 됐어.

져스틴 : 어!? 그러고보니까... 정말이네!!

렘 : 방금전의 열매는 「코무누케의 열매」라고 해. 우리마을에 전해내려오는 「잃어버린 문명의 지혜」중에 하나야.

스우 : 대단해! 그럼 이제부터는 이야기를 많이 할 수 있겠네.

져스틴 : 우선은 탈출을 해야지! 빨리 가자구!

렘의 구출에 성공한 져스틴이 군용열차를 위해서 탈출하려고 방을 나서면 사키, 나나, 미오의 순으로 바보 3인조와 차례차례 싸우게 된다. 각각 3명씩의 일반병사를 데리고 등장하는 이들이 이번 시나리오의 보스이므로 착실하게 승부를 내자.

- 군용열차 대기소 -

져스틴 : 응!? 이것은... 그여자가 말한 군용열차란 이것이었구나~! 좋았어!! 이녀석을 이용해서 탈출하자!

피나 : 대단해 져스틴! 운전할 수 있어!?

져스틴 : 응... 실은... 한번도 해본 적은 없지만 잘될 거야.

열차탈취에 성공한 져스틴

스우 : 져스틴, 빨리빨리! 놈들이 쫓아 올거야!!

져스틴 : 좋았어! 이것다!! 어이~비켜비켜!! 부딪혀!!

- 가라실군 기지내 통제실 -

뮤렌은 져스틴의 추격을 위해 전함 리온로트를 발진 시킨다

뮤렌 : 호오~ 그 아인 소년이 탈출했단 말이지. 여기까지는 순조롭군.

린 : 네 대령! 단지...

뮤렌 : 린, 무슨일이지?

린 : 아, 아니... 아무것도 아닙니다.

뮤렌 : 알겠지 린. 예정대로 나나들의 부대에게 소년의 추격명령을 내려라! 너는 나와함께 하늘에서 추격한다. 즉각 전함 그란실의 발진준비를 하도록.

린 : 알겠습니다. 뮤렌 대령. 약 15분 후에 준비를 완료시키겠습니다.

- 군용열차 기관실 내 -

피나 : 좋은 아침이야 져스틴.

져스틴 : 아아~ 피나, 좋은 아침!

피나 : 군으로부터 어떻게든 도망친 것같네... 밤새도록 운전해서 피곤하지 져스틴. 나와 운전을 교대하자.

져스틴 : 괜찮아, 괜찮아! 일류 모험가라면 이정도로 빌빌거려선 안돼지. 그보다 렘과 스우는?

피나 : 둘다 객차에서 자고 있어. 후훗, 자는 얼굴이 귀엽던데.

져스틴 : 그래~ 보고싶은데. 난 렘에게 물어보고 싶은게 많거든.

피나 : 그 기분을 모르는 건 아니지만 좀더 자게 해둬야해.

져스틴 : 알고있어.

피나 : 슬슬 석탄을 넣는게 좋겠지? 내가 해줄께.

져스틴 : 아니야! 내가 할께.

피나 : 그러면 열차의 운전을 어떻게 할 생각이지?

져스틴 : 에... 그, 그건...

피나 : 아하하하! 자아, 내가 운전을 할테니까 져스틴이 석탄을 넣어.

져스틴 : 알았어!

피나 : 거기있는 레버를 당기면 돼.

져스틴 : 이건가? 우앗!? 뭐, 뭐야!

피나 : 잠깐 져스틴! 그건 브레이크야! 정말이지 져스틴은...

피나, 져스틴 : 아하하하!

잠시후...

피나 : 어때 렘. 어제밤은 잘잤니?

렘 : 아니, 나... 별로 자지 못했어. 왜냐하면 이런거에 타보는 건 처음이거든. 나 너무 기뻐!

렘에게서 세계의 끝에 관한 이야기를 듣는 져스틴

져스틴 : 이 물건은 기관차라고 해. 우리들이 살고 있는 곳에도 이것과 같은 것이 있었어.

스우 : 그런데 남자아이들은 어째서 이렇 타는 것들에 푹빠지는 거지? 져스틴은 멋대로 올라타서 자주 혼났었지.

피나 : 아하하! 져스틴다워...

져스틴 : 하하... 그런일도 있었던 것같은 느낌이... 그보다 렘! 너에게 듣고싶은 이야기가 있어!

렘 : 내가 알고 있는 거라면 뭐든지 말해줄께. 말해봐 형!

져스틴 : 어째서 안개의 수해에 쓰러져 있었지?

렘 : 난 안개의 수해를 걷고 있었어. 그랬더니 무서운 누나들이 쫓아왔어. 열심히 도망쳤지만 도중에 굴러서 쓰러졌던 거야.

피나 : 그런데 가라일군은 어째서 그렇게 심한 짓을!? 혹시 언니도 관련되어 있지는... 아니, 그럴리 없지.

져스틴 : 세계의 끝이라는 걸 본일이 있니?

렘 : 세계의 끝...? 아아, 그 커다란 벽을 말하는 거구나. 본일이 있어. 훨씬 옛날에는 벽 너머에 사람이 살았다고 엄마가 그랬어.

져스틴 : 에~! 벽 너머에 사람이!! 그럼 렘은 어디에 살어?

렘 : 내가 사는 마을은 루크라고 하는 곳인데 굉장히 짙은 안개에 가려져 있기 때문에 누구도 들어오지 못하는 곳이야. 원래는 마을 밖을 나가서는 안돼는 건데... 난 바깥 세상이 보고 싶었어!

져스틴 : 오~ 렘! 너 모험가의 소질이 있는데. 그렇지 피나?

피나 : 그래. 져스틴보다도 뛰어난 것같고... 아하하 농담이야 농담!

렘 : 그래! 형들 루크에 오지 않을래? 형과 누나들이라면 루크 사람들도 분명히 대환영일거야!

져스틴 : 루크라... 혹시라도 세계의 끝에 관한 이야기를 들을 수 있을지 모르겠는데. 좋아, 가자 루크로! 안내해줘 렘! 응!? 뭐, 뭐지 이 충격은!! 내가 가서 보고올께!

져스틴 : 우악! 저것은 군의 신병기!! 추격대인가?

져스틴 : 큰일이야! 군대의 추격대가 쫓아왔어!

스우 : 에! 어떻게 하지 져스틴!

추격대를 확인한 져스틴은 기관실로 간다. 기관실로 가는도중에는 병사들이 이미 점거하고 있지만 큰 문제는 되지 않으니 쉽게 돌파할 수 있을 것이다. 이후에 기관실에 도착하면 탈출을 위해서 져스틴은 열차의 브레이크 키를 부러뜨리고 아무것도 모른채 기관실에 도착한 3인조는 져스틴이 승객차량과 기관실의 이음새를 풀어버리자 끝없는 열차여행을 떠나게 된다.

져스틴 : 이몸을 우습게 보지 말라구! 브레이크 키는 내가 부러뜨렸지! 덤으로 석탄도 가득 넣어주었으니 즐거운 여행을 하라구!!

3인조 : 져스틴!! 기억해둬!!

잠시후 져스틴 일행이 탄 승객차량은 천천히 안개의 수해에서 멈추게 된다.

세계의 끝을 넘어서..

- 안개의 수해 -

피나 : 아하하하~! 속이 시원하다! 걸작이었어 그 3명의 얼굴은!

져스틴 : 분명 지금쯤 필사적으로 열차를 세울려고 노력하고 있을거야. 그런데 렘. 루크 마을은 여기서 가깝니?

렘 : 응! 여기서라면 루크마을까지 금방 갈 수있어. 가자 ! 형!!

져스틴 : 그런데 안개가 짙어서 길을 찾아갈 수 있을까?

렘 : 헤헤헤... 걱정하지만 루크 사람이라면 안개에 길을 헤맬일은 없으니까.

1. 90G / 2. 90G / 3. 270G / 4. 90G / 5. 90G / 6. 바오바브 열매 / 7. 헤나헤나 초 / 8. 90G / 9. 90G / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 아이콘

피리로 마을에 연락을 해서 안개를 걷어낸 렘

져스틴 : 대단한데! 그만큼 짙었던 안개가 거쳤어.

렘 : 헤헤… 대단하지! 이 피리소리로 마을사람들에게 마을로 돌아간다고 알려줬어. 루크 마을에는 「안개를 걷어주는 열매」라는 신비한 나무열매가 있거든. 그 열매로 안개를 걷어준 거야. 자, 가자구. 우리 마을은 이쪽이야.

스우 : 앗! 잠깐 기다려 렘!!

피나 : 사라졌네… 마을에 돌아온게 너무 기쁜 모양이야.

져스틴 : 우리도 빨리 가자.

안개의 수해에서는 대체로 숲길을 따라가면 되는데 도중에 개울이 흐르고 있어서 건너가지 못하는 부분도 있다. 이럴 때에는 사진처럼 밟고 지나갈 수 있는 돌이 있는지를 확인하고 돌이 있다면 이것을 밟고 건너가자.

- 사인족의 마을 루크 -

렘 : 여기가 루크 마을이야. 형들에 대한 이야기는 마을사람들에게 말해놨어. 그리고 촌장님이 형들을 보고 싶다고 말했거든. 난 집에서 기다릴테니까 이야기가 끝나면 집으로 와줘.

촌장 : 내가 이 루크 마을의 촌장이다. 렘을 구해줬다고 하던데마을을 대표해서 감사을 말을 하지 않으면 안돼겠군. 하지만 이 이상 마을의 일에 관여하는 일은 삼가해 주기 바라네. 우리들은 편안함을 추구하는 종족이니까…

져스틴 : 무슨말이죠? 우리들보고 벌써 돌아가라는 말인가요?

촌장 : 거기까지는 말하지 않았네. 다만…

져스틴 : 우리들 이외에 이 마을에 온 사람은 없나요? 모두 쫓아버렸나 보죠?

촌장 : 아니 그러지는 않았네. 이 마을에 머물려면 「빛의 신」의 축복을 받아야만 하기 때문에…

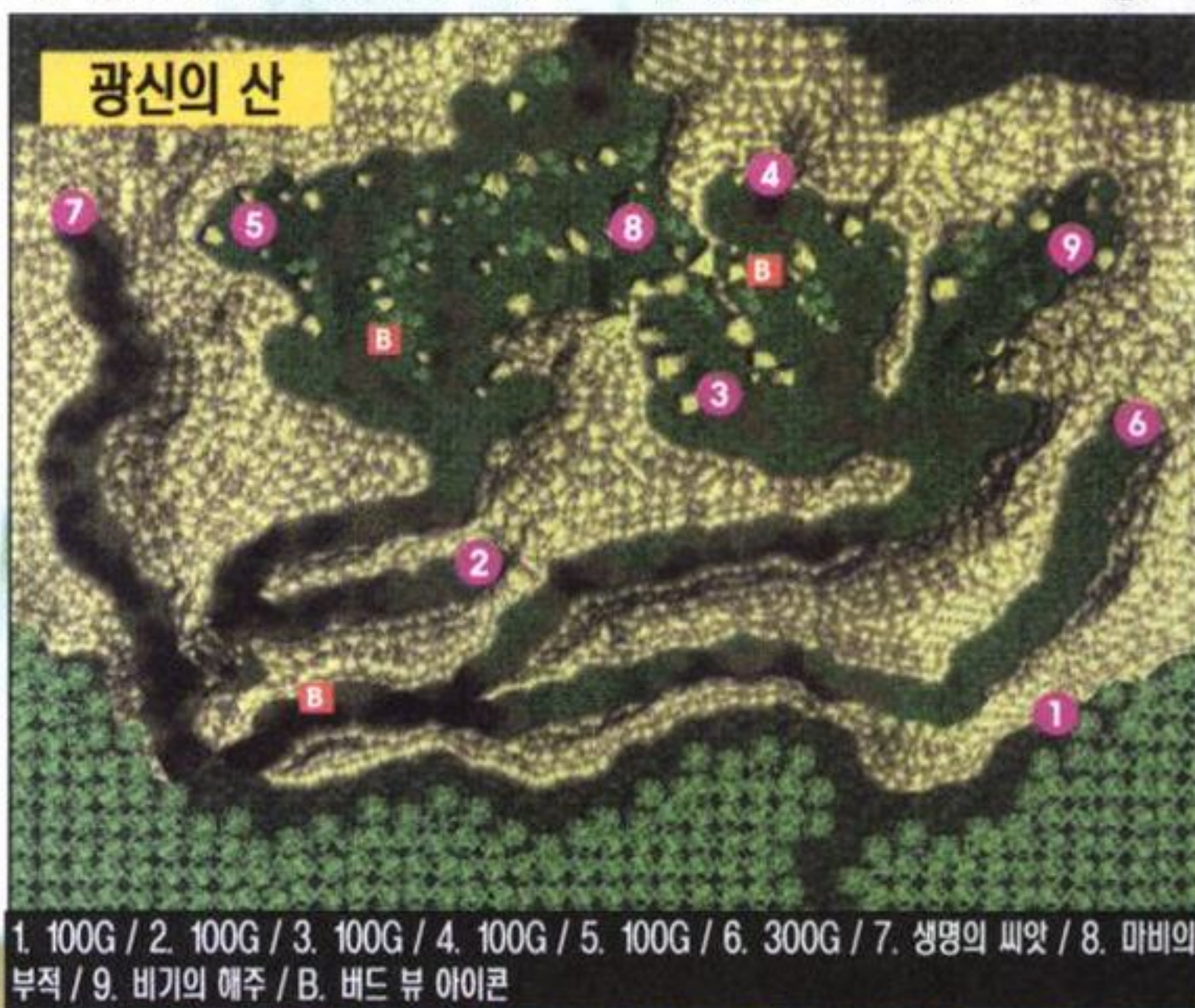
져스틴 : 뭐야~! 축복을 받으면 된다는 말이군요? 어떻게 하면 돼죠?

촌장 : 그럼 가르쳐 주지. 이 마을 뒷산의 정상에는 「빛의 신」의 상이 있는데 그 앞에 있는 술병을 가지고 오면 된다. 그것이 밖의 세계 사람을 이 마을에 머물게 하는 방법이지. 원래는 마을의 평온을 위해서 쫓아내야 하지만 렘의 은인이기도 하니까…

- 광신의 산 -

촌장과의 대화가 끝났으면 마을에서 무기와 아이템을 점검한 후 마을 뒷쪽에 있는 광신의 산으로 향하자. 산으로 가는 길은 루크 마을에서 직접 연결되어 있으므로 마을 밖에 나갈 필요는 없다. 여기에 등장하는 적 몬스터는 3종류 뿐이지만 제각기 기술 봉인, 마법 봉인의 필살기를 사용하기 때문에 아이템의 만전을 기하는 것이 좋다(비기의 해주(秘技の 解呪)와 마법의 해주(魔法の解呪)를 구입하자).

광신상 앞의 술병을 가지고 와야 마을에 머물 수 있게 해준다니… 어이없는 관습이군

산 정상에 올라가서 술병을 가지고 마을로 돌아오면 일단 한가지 사건은 해결되지만 그러한 평화도 잠시뿐. 수해의 안개가 걷히자 전함으로 져스틴을 추적해 온 린 중위가 군인들을 이끌고 마을을 습격하는 사건이 일어난다. 가라일군의 목적은 광신의 산에 있는 「빛의 신」. 사

1. 100G / 2. 100G / 3. 100G / 4. 100G / 5. 100G / 6. 300G / 7. 생명의 씨앗 / 8. 마비의 부적 / 9. 비기의 해주 / B. 버드 뷰 아이콘

실 이것은 루크 마을에서 모시는 단순한 석상이 아니라 정령석의 한 조각이었던 것이다. 그리고 피나는 언니 린과의 비극적인 재회로 마음의 상처를 입는다.

병사 : 대령님! 발견했습니다! 방위 북서쪽에 아인족의 마을을 발견했습니다. 그 아인족의 꼬마를 뒤쫓던 추격대의 보고에 의하면 안개의 수해의 안개가 걷혀있다고 합니다.

린 : 계획대로군요. 뮤렌 대령님.

뮤렌 : 아니, 우리들의 목적은 그 물건을 손에 넣는 것이다. 그점을 잊지 말도록. 작전은 이제부터 시작이다. 지금부터 강하작전을 실행한다. 즉시 내려가도록!!

병사 : 옛! 그러면 실례하겠습니다.

뮤렌 : 이 작전의 지휘는 린... 너에게 맡기겠다.

린 : 알겠습니다. 반드시... 반드시 마지막 조각을 가지고 오겠습니다.

뮤렌 : 너라면 반드시 조각의 존재감을 느낄 수 있을 것이다. 그렇지 않나?

- 루크 마을 -

스우 : 무슨 소리지? 밖에서 기관차 같은 소리가 나는데?

져스틴 : 아니 그것 치고는 소리가 너무 커.

렘 : 나, 창문으로 봤어! 뭔가 엄청난 것이 하늘을 지나갔어. 거기에서 나를 잡아갔던 녀석들이 한가득 떨어지는 것을 봤어.

져스틴, 피나 : 가라일군!!

져스틴 : 하지만 녀석들은 어떻게 이 마을의 위치를 알았지?

피나 : 그것도 그렇지만 일단 마을 밖으로 나가보자!

마을사람 : 큰일입니다 촌장님! 그들이 광신의 산으로 석상으로 노리고 갔습니다.

마을사람 : 어떻게하죠 촌장님. 그 석상은 마을의 수호신입니다... 빼앗긴다면 이 마을은 멸망하고 말거예요. 만에하나 상을 빼앗긴다면 우리들은 어떻게 살아가야 하죠? 이런때야말로 촌장, 당신의 지혜가 필요한 겁니다.

촌장 : 모두들... 일단 진정하고... 하지만 신상을 지키기 위해서는 싸울 수밖에 없을 것같군. 이 루크 마을에 숨어서 평화롭게 살아왔는데... 그러나 싸운다면 모두 죽고 말거야. 아아! 어떻게 하면 좋지?

져스틴 : 촌장님! 우리들에게 맡겨주십시오. 가라일군들로부터 상을 지키겠습니다.

피나 : 자, 잠깐 져스틴!

스우 : 져스틴... 그런말을 해도 괜찮은 거야?

져스틴 : 이 마을에서 싸울 수 있는 사람은 한명도 없어! 그렇다면 우리가 나서야하지 않겠어? 그리고 그전에 우리는 렘의 친구들이잖아. 친구가 사는 마을이 위험에 처했는데 그것을 도와주는 것은 당연한 일이야!

스우, 피나 : .....친구.....

피나 : 그래! 우리는 렘의 친구들이야.

스우 : 좋았어! 저런 녀석들 단번에 물리치자구!

촌장 : 오오~ 이 얼마나 강한 아이들인가? 정말로 이 마을을 지켜주려는 건가? 그럼 부탁한다. 빛의 신상을 지켜주길 바래.

져스틴 : 맡겨주세요! 그럼 가자!!

군대의 출현으로 소란스러워진 마을

- 광신의 산 정상 -

린과 피나가 쌍둥이 자매라는 사실에 놀라는 스우와 져스틴

스우 : 저길봐! 져스틴! 광신상이...!

져스틴 : 하, 하늘로...!? 제길, 매달아서 가져갈 생각인가? 그렇게 둘까보냐!! 멈춰라! 광신상을 돌려줘!

린 : 져스틴!? 어째서 이런 곳에!

져스틴 : 앗 너는!... 군사기지에서 나를 때린 여자!

린 : 져스틴... 어째서 여기에 있는 거지... 핫! 설마 피나도!?

피나 : 언니!! 린 언니!!

린 : 피나...

져스틴, 스우 : 뭐라고!?

져스틴 : 피나가 말한 언니가... 이 녀석이 피나의 언니란 말이야.

피나 : 린 언니! 린 언니죠... 역시! 어째서 이런게 심한 짓을?

린 : 피나... 너에게만은 알리고 싶지 않았다. 하지만 지금의 나는 가라일군의 군인...! 뮤렌대대의 중위 린이다!! 이 석상은 현시각을 기해서 우리 군의 작전에 의해 접수하도록 한다.

피나... 안녕, 군의 일에는 두번다시 가까이하지 않기를 바랄게... 너를 상처입히고 싶지 않아. 부탁이야...

피나 : 언니! 기다려요!! 어째서!!

져스틴 : 안돼! 광신상이!! 에잇, 가만 둘까보냐!! 티핫~!

피나, 스우 : 져스틴!!

져스틴 : 광신상을 돌려줘 린!! 이것은 루크 마을의 것이야!

린 : 어째서 피나를 데리고 도망가지 않았지? 겨우 전선기지에서 도망가게 해줬더니...

져스틴 : 이것저것 필요없이 광신상을 돌려줘!

린 : 그럴 수는 없지! 우리 뮤렌대대의 명예를 위해서라도 이 상은 반드시 가지고 가야겠다! 이 정령석을!!

져스틴 : 저, 정령석!?

린 : 어쩔 수 없군! 이 이상 작전에 방해를 받을 수 는 없지. 방해한다면...!!

져스틴 : 자, 잠깐! 어째서 너희들이 정령석을...? 와아앗! 뭐, 뭐야!!

린 : 이, 이 빛은!?

져스틴 : 우아아~악!

린 : 저, 저 빛은 정령석!? 설마 그럴리가...!

- 가라일군 공중전함 내 -

뮤렌 : 흐음... 그렇다면 정령석은 져스틴이 가지고 있다는 말인가?

린 : 예, 틀림없었습니다. 그 빛은 상이 아니라 져스틴에게서 나왔었습니다. 부탁드립니다. 대령! 다시 한번 갈 수 있게 해주십시오. 이번에야말로 반드시...!!

뮤렌 : 시간이 맞지 않는다. 곧 안개의 수해는 닫히게 될거야.

린 : 아닙니다! 저라면, 저라면 아직 시간이 될 것입니다. 대령!

뮤렌 : 아직도 모르겠나? 이것은 상관의 명령이다!! 너는 지금 무리를 하려하고 있다. 조금은 자신의 몸을 쉬게하는 것도 나쁘지 않아. 그 꼬마 져스틴은 내가 반드시 잡고 말겠다.

린은 정령석을 찾아오기 위해서 다시한번 기회를 달라고 뮤렌에게 말한다

- 광신의 산 부근 -

져스틴 : 아야야야~

피나 : 져스틴, 괜찮아? 굉장한 소리가 났는데...

져스틴 : 헤헷... 괜찮아. 조금 엉덩이가 아프지만... 그보다도 광신상이 부숴져서 어떻게 하지...

스우 : 게다가 대부분을 가라일군이 가져갔어.

져스틴 : 반드시 지켜주겠다고 말했는데 이거 촌장님에게 미안해서 어떻게 하지... 어쨌든 조각만이라도 모아볼까?

피나 : 우리도 도와줄께 져스틴. 촌장님에게는 솔직하게 사과드리자.

- 광신의 산 정상 -

조각난 광신상을 모아서 다시 산 정상에 올려놓은 져스틴들에게 촌장이 마을 사람들과 함께 찾아와 「안개를 걷어주는 열매」를 건네준다.

촌장 : 아아~ 모두 무사하군. 다행이야.

져스틴 : 미안해요 촌장님! 돌려받으려 했는데 보는 것처럼 부숴져 버려서...

스우 : 이걸로는 반도 채 안돼잖아. 광신님은 더이상 쓸모가 없겠는데...

촌장 : 아니야. 결과가 어떻게 됐든 너희들은 이 루크 마을을 위해서 싸워줬어. 그 점이 고맙기 때문에 그 답례로... 자, 이것을 받아주게.

져스틴 : 예!? 정말로 괜찮겠어요! 촌장님?

피나 : 하지만 촌장님. 「안개를 걷어주는 열매」는 귀중한 거라서 외부인에게는 줄 수 없다고...

촌장 : 길고 긴 세월... 우리들은 이 숲의 안개의 벽에 숨은 채 밖의 세계와 떨어진 채 살아왔지. 그러나 그것은 너희들같은 좋은 사람들과의 관계도 끊어버리는 일이 되고 말았지. 지금 생각해보면 이 숲의 안개는 루크 마을만이 아니라 우리들의 마음까지도 덮어버렸던 것같아. 우리 마을도 너희들처럼 바깥 세상으로 눈을 돌릴 생각이야. 아직 긴 시간이 필요하겠지만... 이 렘같은 아이들이 어른으로 자랄 때쯤이면 분명 밖의 사람들도 알아줄 때가 오겠지.

렘 : 지금에서야 깨달았는데, 이미 형과 난 친구의 약속을 했지?

져스틴 : 아아! 물론이지!

촌장 : 아... 이 얼마나 보기 좋은 모습인가... 져스틴, 만약 여행도중에 시간이 허락된다면 다시금 마을에 들려주길 바라네. 모두가 환영할꺼야...

져스틴의 용기에 대한 답례로 열매를 건네주는 장로

- 안개의 수해 동쪽 -

1,2,3,4,5,6 90G / 7. 270G / 8. 270G / 9. 진홍의 비약 / 10. 요미의 부활약 / 11. 쵸루라의 꽃 / 12 쵸루라의 꽃 / 13 바오바브의 열매 / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 아이콘

1,2,3,4 90G / 5. 270G / 6. 스미루나 초 / 7. 이야기의 지팡이 / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 아이콘

1,2,3,4,5 90G / 7. 영양 당근 / 8. 스미루나 초 / 9. 바오바브 열매 / 10. 속공의 씨앗 / S. 세이브 포인트 / B. 버드 뷰 아이콘

루크 마을의 촌장에게 안개를 걷어주는 열매를 받은 져스틴 일행은 재빨리 안개의 수해 동쪽으로 간다(이곳으로 가는 길은 마을안에 있으며 사진을 참고하기 바람). 수해의 안개는 이 열매를 이용해서 깨끗히 걷을 수 가 있다. 그러나 이 수해가 너무나 크기 때문에 그리 만만치 않은 않을 것이다. 총 3개의 지역으로 나뉘어진 이 수해를 벗어나려면 맵 사진을 중점으로 이용하길 바란다. 3개의 지역을 모두 통과하면 드디어 미지의 세계로 갈 수 있는 곳. 「세계의 끝」에 도착하게 된다.

- 세계의 끝 -

세계의 끝을 올려다보며 놀라움을 금치 못하는 일행

피나 : 잠깐만, 져스틴! 이걸 봐!

져스틴 : 드디어 도착했다. 세계의 끝에! 그러니까 내가 말했지! 절대로 도착한다고...

피나 : 그래... 정말로 져스틴이 말한대로야. 하지만 올라갈 수 있을까?

스우 : 정말로! 이 벽은 너무나 높아! 끝이 보이지 않는 걸!

져스틴 : 무슨말을 하는거야! 여기 오는 것자체가 무리라고 했지만 결국에는 도착했잖아! 당연히 올라가야지! 그리고... 모험가에게 불가능이란 없다

구!

스우 : 정말 져스틴은… 언제나 그렇다니까.

피나 : 하지만… 그래. 모두 힘을 합치면 분명히 어떻게든 될거야. 그럼 가도록 하자. 봐! 저기라면 올라갈 수 있을 것같잖아?

세계의 끝에서는 거의 적이 등장하지 않는다고 보면 된다. 대다수 함정으로 이루어져 있고 아이템이 많이 숨어 있으므로 꼭 모두 챙겨서 올라가도록 하자. 또한 3층마다 세이브 포인트가 있으니 회복도 걱정할 필요가 없다. 이 세계의 끝을 통과하기 위해서 알아두어야 할 것은 3가지 사항.

1. 액션 아이콘을 발견하면 무조건 실행한다.

2. 이곳저곳에 있는 버튼을 조합에 맞게 누른다.

3. 특정 지역의 적을 반드시 쓰러뜨린다.

자, 나머지는 지도를 보며 진행하고 마지막으로 세계의 끝 9층에서 나타나는 보스만 이기면 쉽게 클리어가 가능할 것이다.

- 세계의 끝 세번째 캠프 -

끝이 보이지 않자 포기하기 시작하는 져스틴과 스우

스우 : 난 이제 그만 돌아갈래! 올라가도 올라가도 끝이 없잖아!

피나 : 어찌된거야 져스틴? 왠지 피곤해 보이는데…

져스틴 : 그럴지도 몰라. 정말로 이 벽에 끝이라는게 있는 걸까?

피나 : 무슨말을 하는거야 져스틴! 갑자기 그런말을 하다니… 져스틴답지 않아.

져스틴 : 하지만 우리들이 오르기 시작한지도 벌써 꽤 됐잖아. 대체 언제쯤에야 끝나는 거지?

스우 : 져, 져스틴~ 피나! 싸우지 마.

져스틴 : 아아~ 대체 누구야! 맨처음에 이런 벽따위를 올라가자고 말한게…? 그만 돌아갈까? 우리들 여기까지 온 것만으로도 충분해!

피나 : ……… 잊어버린거야 져스틴!? 모험가는 절대로 포기하지 않는다고! 그렇게 말했잖아. 아니면 그것은 거짓말이었나?

져스틴 : 거, 거짓말이 아냐! 거짓말이 아냐… 하지만…

피나 : 난 져스틴을 만나고 나서 많은 생각을 했어. 사실 내가 잊어버리고 있었던 모험의 재미나 진실한 모험의 의미를 다시금 생각나게 해준 것은 져스틴이라고.

져스틴 : 피나… 그래, 우리들은 모험가야!!

스우 : 응! 셋이서 힘을 합치면 이 벽을 올라갈 수 있을거야.

져스틴 : 좋았어! 기다려 리에테!! 난 절대로 아렌토에 가겠어!

피나 : 봐! 져스틴. 굉장히 아름다운 밤하늘이지. 이제 끝까지도 얼마 안남았다고 생각해. 힘내자구.

* 다음날 아침

져스틴 : 얼레? 아침햇살이 비치네. 지금까지 벽을 올라오면서 햇살같은 건 본적이 없는데…

피나 : 그렇다는 것은? 혹시…!!

스우 : 그래, 분명 그럴거야!

져스틴 : 가보자!! 앗!!

피나 : 역시 이 세계에 끝따윈 없었어. 그렇지? 봐, 태양이 올라오고 있어!

스우 : 멋있어! 세계가 황금색으로 물들어 간다. 그렇지 져스틴?

져스틴 : …. 응…. 얼레, 이것들 움직이잖아!

스우 : 그런데 꼭대기에는 도착했지만 아래로는 어떻게 내려가지?

피나 : 글쎄 내려가는데 사용할만한 것들은 보이지 않는데. 벽을 따라 내려가는 것도 무리일 것같고…

져스틴 : 그런데… 뭔가 이상한 소리가 들리지 않아?

피나 : 져스틴!! 저건!?

져스틴 : 우악!

스우 : 꺄악! 뭐하는거야!

져스틴 : 스우! 이런!! 스우에게 무슨 짓을 하는거야!

스우 : 져스틴!! 꺄아아아~ㄱ!

져스틴, 피나 : 스우~!!

져스틴 : 젠장, 벌써 보이지 안잖아…

피나 : 꺄악! 져스틴!! 잠깐, 지금 어딜 만지는 거야!? 그만둬!

져스틴 : 뭐야 너희들은!! 놔! 놓으란 말이야!!… 앗! 잠깐, 방금했던 말은 취소!! 놓지마! 이봐 피나! 어떻게 하면 좋지?

피나 : 어째서 그걸 나한테 묻는거야! 어떻게 좀 해봐 져스틴! 꺄악~!

져스틴 : 피나~~!

피나 : 져스틴~~!

에렌시아 대륙의 가려진 세계

어렵게 어렵게 세계의 끝을 올라온 져스틴 일행. 그러나 순식간에 일행은 뿔뿔이 끝없는 절벽 아래로 떨어지고... 정신을 차린 져스틴과 피나는 거대한 식물들이 자라나 있는 이름도 모르는 계곡에서 스우의 행방을 찾는다.

잃어버린 세계 대륙 공략루트

비룡의 계곡 - 가드인의 집 - 다이트 마을 - 우월의 탑 - 라마 산맥 - 칸보 마을 - 화산 - 트윈타워 - 신이 숨은 언덕 - 가드인의 집 - 인어의 바다

다이트 최강의 검사 가드인

-비룡의 계곡 1-

피나 : ...스틴, 져스틴! 정신차려 져스틴!!

져스틴 : 으...음...

피나 : 져스틴 괜찮아? 어디 다친데는 없어?

져스틴 : 뭐야 피나? 기분좋게 자고 있었는데...

커다란 잎파리에 떨어진 져스틴과 피나. 스우는 어디로 간걸까!?

피나 : 져스틴!!

져스틴 : 와앗! 피, 피나... 무슨일이야 갑자기!?

피나 : 하하하~ 다행이야! 져스틴이 그대로 죽는줄 알고 얼마나 걱정했다고.

져스틴 : 앗! 그렇지... 우리들은 세계의 끝의 꼭대기에서 떨어져서... 피나, 괜찮아?

피나 : 응! 괜찮아! 아직 조금은 눈이 빙글빙글 돌지만... 그런데 어떻게 살아난 걸까? 운이 좋게 이 잎파리 위에 떨어진 것같은데...

져스틴 : 헤에... 이게 잎파리였구나~. 대단히 큰데...

피나 : 져스틴, 저기를 좀 봐!

져스틴 : 정말로 우리들은 세계의 끝을 넘어왔구나! 해냈어!! 정말로 대모험을 하고 있는거야 우리들은... 잠깐!? 마, 맞어! 스, 스우는? 스우는 어떻게 됐지?

피나 : 아직 발견하지 못했어. 아마 우리들은 뿔뿔이 떨어진 것같아. 하지만 분명 스우도 이부근에 있을거야. 빨리 찾아보도록 하자.

져스틴 : 그, 그래. 어쨌든 스우를 빨리 찾아야지.

비룡의 계곡에는 적귀(赤鬼)와 버섯 괴물이 나타나는데 버섯 괴물은 경험치를 많이 주는 편으로 싸울만하고 상대하기도 편하다. 단 주의할 것은 독을 사용한다는 것으로 해독제나 마법중에 「큘(キュル)」이 없다면 조심해야 한다. 계곡을 헤메이다 스우의 구두를 발견하고 프이를 만나게 되면 프이의 뒤를 따라가자. 그러면 스우가 있는 가드인의 집으로 갈 수 있다.

-가드인의 집-

프이 : 뿌뿌뿌~뿌

져스틴 : 프이! 스우는, 스우는 어디에 있는거지?

피나 : ...져_ 져스틴! 저길 봐! 냄비 옆에...

져스틴 : 냄비의 옆...? 이, 이것은 스우의 가방이잖아!! 서, 설마 이 냄비가...

피나 : 어, 어떻게 하지! 져스틴!!

져스틴 : 지, 지, 진정해! 피나!!

피나 : 하지만...

냄비옆에 스우의 가방이... 그렇다면 이건 스우 스튜라고 불러야 하나!?

져스틴 : 이봐! 너! 저 냄비는 네녀석 꺼냐? 내용물은 어디 있지?

가드인 : 냄비의 내용물이라면 내가 조각조각 냈는데. 남은 것은 없어.

져스틴 : 피나!! 제길! 이봐! 나와 승부를 내자!! 이렇게 된이상... 너도 스튜로 만들어주지!

가드인 : 사나이와 사나이의 결투지요? 좋았어! 이 승부 받아들이지. 나는 다이트의 기사 가드인!

결투 후

져스틴 : 아야야야~~

스우, 피나 : 져스틴!!

져스틴 : 어, 얼레? 스우! 어째서 여기에 있는거지? 분명히 스튜속에...

아르마 : 핫핫핫! 저것은 가드인이 자랑하는 특제요리 비룡의 스튜지.

져스틴 : 누, 누구지?

스우 : 가드인과 이 아르마 선생님이 숲에서 기절해 있던 나를 도와줬

어. 아르마 선생님은 너무나 상냥해서 꼭 엄마같아.

아르마 : 나는 아르마. 여기서 조금 더 가면 있는 다이트 마을에서 의사를 하고 있는 사람이지. 그렇지만 정말 놀랐는 걸? 다이트 최강의 기사 가드인에게 어린이가 결투라니...

가드인 : 아르마... 실례되는 말은 하지마. 그 소년은 훌륭한 검사야. 그 나이에 걸맞지 않는 날카로운 검기... 여러모로 배울 점이 많았던 결투지 않았나? 져스틴!

아르마 : 정말로... 어릴때부터 변함이 없다니까 너의 그런 점은.. 그럼 이 아이도 건강해 졌으니까 나는 마을로 돌아가 볼까. 뒷처리는 부탁할께 가드인.

가드인 : 아르마! 꽤 서두르는 것 같은데... 혹시 그 비가...?

아르마 : 그 혹시가 정답이야. 벌써 쓰러지기 시작한 사람도 있어. 경우에 따라서는 오늘 철야를 할지도 몰라.

져스틴 : 가버렸네... 아직 고맙다는 말도 못했는데...

피나 : 어쨌든 일단 쉬기로 하자.

그날 저녁식사를 하면서 져스틴은 자신이 오해한 사실에 대해서 가드인에게 사과를 한다. 가드인은 그 사과를 호탕한 웃음으로 넘기고 져스틴들이 세계의 끝을 넘어서 온 사실에 놀란다. 가드인의 마을은 다이트로 이곳 비룡의 계곡에 나와있는 이유는 수련하기에 가장 적합한 장소이기 때문이라고 하며 다음날 날이 밝는대로 다이트 마을까지 일행을 데리고 가 주겠다고 한다. 져스틴은 가드인에게 신세를 졌다면 가드인이 곤란한 일이 생기면 언제라도 도와주겠다고 말하고 가드인은 이런 져스틴의 호의를 남자대 남자의 약속으로 받아들인다.

-비룡의 계곡 2-

레벨 35의 가드인은 절대로 죽지 않는 캐릭터. 자동전투로 처리해도 아무 문제가 없다

레벨이 35나 되는 가드인이 동료가 되면 이로써 게임을 시작하고 최초로 4명의 파티가 꽉 차게 된다. 마음든든한 검사인 가드인을 이용해 마음껏 전투를 하도록 하자. 한가지 사실을 말하자면 앞으로 등장하는 동료들은 대부분 레벨이 35, 30수준이고 랏프만이 25이다. 그러므로 새로운 동료들 중에 최종 시나리오까지 함께하는 랏프와 리에테를 제외한 다른 캐릭터들은 그다지 키울 필요가 없다(특히 마법 속성을 부여하는 행동은 절대로 하지 말자).

-다이트 마을-

가드인과 함께 다이트 마을에 도착하면 가드인은 숙소가 있는 위치만을 가르쳐 주고는 장로와 할말이 있다며 숙소에서 기다려 달라는 말만을 남기고 급하게 사라진다. 무슨 일이 일어날 것같은 분위기가 마을을 휘감고 있는데... 그리고 이곳의 숙소에 들어가면 모게족의 행상인 기드를 만날 수 있다.

가드인 : 이곳이 다이트 마을이다. 입구 바로 앞에 숙소가 있으니까 그곳에서 좀 기다려 줘. 사실은 마을을 안내해주고 싶었는데...

져스틴 : 왜그래 가드인 무슨일이 있어?

가드인 : 아까부터 신경이 쓰였는데... 북쪽으로부터 구름이 하늘로 몰려오고 있어. 설마...

피나 : 확실히 구름의 흐름이 이상하기는 해. 한바탕 비가 올 것같은데...

가드인 : 음! 미안하지만 나는 급히 장로를 만나러 가봐야 될 것같아. 그럼.

스우 : 가버렸네... 웬지 대단히 서두르는 듯한 느낌인 걸. 어째서 그렇게 비가 오는게 신경이 쓰이는 걸까?

-마을 숙소-

기드 : 음... 아르마 선생님에게 약을 보냈는데 웬지 모자란 듯한 느낌이 드는데... 다시 손볼 필요가 있겠는걸. 하지만... 내 약으로 모두가 건강해지면 내 마음도 따뜻해질테니까. 멋진일이라고 생각지 않아?

다이트의 숙소에서 만난 기드. 대단히 귀여운 얼굴을 하고 있다

져스틴 : 엣!? 갑자기 물어보면...

기드 : 그러니까 모두 행복해진단 말이야! 멋있는 일이잖아!

스우 : 대단해~!! 말을 하는 토끼는 태어나서 처음이야~!! 한번 쓰다듬어 도 될까?

기드 : 너희들은 대체 뭐야! 아까부터 사람을 보고 토끼, 토끼 그러면서 수군거리고... 내가 보기에는 벽 너머에서 온 너희들 쪽이 더 이상한 생물

로 보여!

져스틴 : 에!? 어떻게 우리가 벽을 넘어서 왔다는 것을 알고 있지?

피나 : 당신은 대체...?

기드 : 내 이름은 질 파든의 기드. 세계를 돌아다니는 행상인이야. 그런데 너희들... 우리들 모게족에 전해져 오는 이런말을 알고 있나?

져스틴 : 그런건 아무래도 좋으니까 우리들에 대해서 어떻게 알고 있는지를 가르쳐 줘!!

기드 : 「사람은 누구라도 역할을 가지고 이 세상에 태어난다」라는... 너도 마찬가지야 져스틴!

져스틴 : 그러니까 그런 말은 말이야... 에엑! 내 이름까지도 알고 있잖아!?

기드 : 모게는 뭐든지 알고 있지~! 우리들은 그런 종족이거든. 져스틴, 네가 「많은 답을 추구하는 자」라면 너는 여행을 계속하지 않으면 안돼. 여행을 계속하다보면 여러가지 일을 보게 될거야. 이 세계와 정령... 그리고 자신에 대해서도... 자아, 슬슬 출발준비를 하지 않으면 안돼. 상품을 받을 시간을 맞추지 못하게 되거든.

져스틴 ; 기, 기다려 줘! 한가지만 말해줘! 너희들 모게족은 아렌토에 대해서도 알고 있는 거니?

기드 : .... 안다고도 할 수 있고 모른다고도 할 수 있어... 지금은 그렇게만 말해 두지. 네가 여행을 계속한다면 또 어디선가 만날테니까. 이후의 이야기는 그때 하도록 하지. 모게족은 어디에서든 나타나는 종족이니까. 그럼...

기드가 사라지고 숙소에서 하룻밤을 보내면 가드인이 숙소로 들어온다.

져스틴 : 어떻게 된거야 가드인? 어제는 꽤 늦게 숙소로 온 것같던데...

가드인 : 흠... 장로와의 이야기가 길어졌기 때문에... 뭐 비만 내리지 않는다면 아무 문제도 없지만...

피나 : 비!? 아까 밖을 내다보니까 이미 내리고 있었어.

가드인 : 뭐, 뭐라고!? 안돼!

져스틴 : 가드인이 어떻게 된거지? 갑자기!

가드인 : 으윽! 분명 비가 오는군.

스우 : 어떻게 된 걸까? 비가 오는 것가지고 저러다니...

피나 : 아니야... 분명 평범한 비가 아닐꺼야. 우리들도 가보자.

장로 : 알고 있겠지 가드인? 정령의 가호를 잃어버린 우월의 탑의 광경을... 독의 비로 인해서 고통받는 대지, 불길하게 물들은 죽음의 강... 그 광경을 본일이 있겠지?

가드인 : 물론 알고 있습니다. 이윽고 독의 비는 붉게 물들고 죽음의 비로 바뀐다는 것을... 그리고 다이트를 구하기 위해서는 전설대로 우월의 탑에 올라가 전설의 창을 뽑아오지 않으면 안된다는 것도.

장로 : 때문에 부탁하고 있는거다. 이 용자의 팔찌를 받아 달라고! 다이트를 구해주게!

가드인 : 저는 이미 각오를 하고 있었습니다. 이제까지 쓸데없이 수행을 해온 것이 아니기 때문에... 하지만 장로... 잊고 있는 것은 아닌지... 용자의 창을 얻기 위해서는 2명의 용사가 필요하다는 것을! 나 혼자 가면 최후의 시련을 뛰어넘을 수 있을지 어떨지 알 수가 없어요.

장로 : 하지만 자네 밖에 없네. 용자라고 부를만한 존재는...

가드인 : 흐음... 곤란하군.

져스틴 : 뭐야 가드인!! 내가 같이 가 줄께!

장로 : 뭐야... 아직 어린애잖아. 그 마음은 고맙지만...

가드인 : 장로, 겉만 보고 판단해서는 안돼요. 져스틴은 저 세계의 끝을 넘어올 정도의 강자입니다.

장로 : 뭐, 뭐라고! 저 끝없는 벽을 이 아이가!?

가드인 : 져스틴... 이제부터 가지 않으면 안되는 굉장히 위험한 장소다. 정령의 가호가 없다면 그 생명까지도 잃어버릴 수 있다. 원래라면 접근하는 것도 허락되지 않는 장소다. 그래도, 그래도 가겠다는 건가?

져스틴 : 위험을 두려워해서야 모험가라고 할 수 없지. 그리고 남자대 남자의 약속을 했잖아! 곤란할 때는 도와주겠다고!

가드인 : 크앗하하하하~ 그렇지! 너와 나는 남자대 남자의 약속을 나눈 사이였지! 장로, 이것으로 전설대로 2명의 용사가 모였습니다. 이제 다이트 마을은 구할 수 있어요.

장로 : 오오~ 결심을 굳혔군. 자아, 두사람 모두 이쪽으로... 이 전설의 「용자의 팔찌」를 주겠다. 팔찌에 어울리는 주인을 만나면 빛을 발하는 물건이다. 다이트의 용자에게 정령의 빛이 함께 하기를!

피나 : 져스틴... 정말로 갈거야?

져스틴 : 물론이지! 남자대 남자의 약속인걸. 헤헤헤! 이걸 보라구 피나! 멋있지?

피나 : 뭐가 남자대 남자의 약속이야! 주위에서 용자라고 불러주는 말에 우쭐대고 있을 뿐이잖아. 일일이 위험한 곳에 얼굴을 들이대다니, 모험자로서는 2류... 아니 3류야!!

스우 : 어째서... 어째서 그렇게 화를 내는 거지 피나. 웬지 평소와는 틀려보여.

져스틴 : 그래! 뭔가 이상해! 위험한 일에 도전하기 때문에 모험자잖아! 걱정하지마! 잘 될테니까. 지금까지도 그랬잖아.

피나 : 져스틴...

가드인 : 져스틴. 각오가 된 것같구

나. 그러면 출발이다. 목표인 우월의 탑은 다이트 마을의 북쪽에 있다.

- 우월의 탑 -

우월의 탑에 가기 위해서는 일단 우월의 산으로 들어서야 한다. 이곳에서 나오는 적들은 분위기적으로도 어울리는 독공격을 주무기로 한다. 그 외에도 아군 전원을 혼란시키는 회전베기 공격을 하는 적도 있어 해독 아이템을 많이 가지고 가는 것이 유리하다.

산을 지나서 탑에 들어서면 주변 물건들을 되도록 건드리지 말고 전진하자. 나무통같은 물건이나 바닥에 있는 노란색의 경보벨을 밟으면 적들이 몰려온다. 그러므로 이 두가지 사항만 지킬 수 있으면 그리 많은 전투를 하지 않고 탑의 정상까지 올라갈 수 있다. 또한 탑 내부에 있는 녹색과 분홍색의 발판들을 밟으면 다음 층으로 갈 수 있는 길이 생긴다.

스우 : 해냈어 져스틴! 남은 것은 용자의 창을 뽑는 것뿐!

가드인 : 훌륭했다! 져스틴! 드디어 남은 것은 최후의 시련 뿐.

져스틴 : 그래 그래… 남은 것은 최후의 시련…!? 뭐라고! 방금전의 괴물이 마지막 시련 아니었어!?

가드인 : 힘만으로 쓰러뜨릴 수 있는 것이라면 우리들 역전의 용사들이 진짜 시련이라 부르지 않지. 여기부터 앞으로는 너와 나의 남자로서의 가치가 평가되는 시련이다. 가자, 져스틴!

개울 건너편으로 이동할 때는 버섯을 밟고 건너가자

- 운명의 거울의 방 -

의자뒤의 스위치를 누르면 위로 올라가는 계단이 만들어진다

져스틴 : 어!? 막다른 길이잖아? 어디에 있는거지? 용자의 창이라는 건.

가드인 : …져스틴이여! 여기 운명의 거울의 방에서 모든 것이 끝난다. 이 방이야말로 이탑의 용자에게 부여된 최후의 시련인 것이다.

져스틴 : 최후의 시련…

가드인 : 시련의 내용은 저 석판에 쓰여져 있다. 읽어보도록 해, 져스틴.

져스틴 : 이봐 가드인! 뭐라고 쓰여 있는지 전혀 모르겠는걸?

가드인 : 그 석판에는 이렇게 쓰여져 있지… 운명을 뛰어넘으려는 자여. 달의 거울과 별의 거울 중, 어느 한 길을 선택해라. 하나는 미래로 통하고, 다른 하나는 죽음의 나라로 통한다고…

피나 : 그것은 거울을 잘못 선택한다면 죽는다는 뜻? 처음부터 알고 있었군요 가드인!

져스틴 : 가드인이 혼자서는 다이트를 구할 수없다고 한말은 이런 뜻이었군…

가드인 : 걱정하지 마라 져스틴! 너는 죽지 않아. 거울에는 우선 내가 들어간다.

져스틴 : 잠깐 기다려 가드인! 만에 하나… 잘못된 길을 선택한다면…

가드인 : 그때는 져스틴… 너가 남은 거울로 들어가는 거다! 길은 틀림없이 미래로 향할 것이다.

져스틴 : 바보같이! 그런말은 듣고 싶지도 않아! 그 말은 가드인이 죽는다는 뜻이잖아!! 서, 설마 가드인… 처음부터 그럴 생각으로!?

가드인 : 너는 여행 도중이면서도 마을을 구하기 위해서 나섰다… 너의 용기에 이번에는 내가 응할 차례… 그런 얼굴은 하지마… 내가 죽는다면 다이트를 구하는 것은 바로 져스틴 너다!

스우 : 죽으면 안돼 가드인!

가드인 : 때때로 남자에게는 목숨을 걸고서라도 하지 않으면 안되는 일이 있는 법…

피나 : 가드인… 반드시 살아서 돌아와야 해요. 정령의 가호가 있기를 빌테니까.

가드인 : 나의 이름은 가드인! 시련의 석판이여, 지금 정령의 인도를 받아서 달의 거울을 선택한다! 열려라! 달의 거울이여!! 안녕이다… 져스틴!

져스틴 : …가드인!!…!? 어, 어떻게 된거야 가드인?

가드인 : 으음… 이런!! 이 거울은… 나에게는 너무 작아서 들어갈 수가 없어!!

져스틴, 스우, 피나 : 윽~~~!!

져스틴 : 뭐, 뭐야 가드인. 사람을 잔뜩 감동 시켜 놓고서…

가드인 : 웃을일이 아니야 져스틴! 이렇게 됐다면 너가 가는 수밖에 없어! 자, 시련의 석판에 알리는거다! 네가 나아갈 길을…!

져스틴 : 응! 알았어! 나의 이름은 져스틴! 시련의 석판이여, 지금 정령의 인도를 받아서 열려라! 달의…

피나 : 안돼 져스틴!!

져스틴 : 어째서 그러는 거지 피나…

피나 : 뭐가 용자 저스틴이야! 두사람다 바보 아니야!? 대체 어째서 저스틴이 다이트 사람들을 위해서 목숨을 걸지 않으면 안되는 거지? 죽게되면 모험도 할 수 없게 되잖아! 그래도 좋아?

저스틴 : 무슨 말을 하고 있는 거야! 피나! 내가 가지 않으면 다이트의 사람들이 죽게 된다구. 그래도 좋아?

피나 : ... 내가 갈께...! 내가 거울에 들어갈테니까 저스틴은 여기서 기다려!

저스틴 : 무, 무슨 바보같은 소릴! 이런 위험한 일을 피나에게 시킬 수는 없어!

피나 : 아니야! 이런때야말로 모험가의 경력과 감이 중요한 거야! 그러니까... 부탁해 저스틴!

저스틴 : ... 알았어 피나... 그러면 선택해 줘. 어느쪽 거울에 들어가면 좋은지를... 나 피나의 선택이라면 믿을 수 있어.

피나 : 저스틴...

가드인 : 나부터라도 부탁하지. 길을 이끌어줘. 피나...

피나 : 나의 이름은 저스틴! 시련의 석판이여, 지금 정령의 인도를 받아서... 안돼... 역시 고를 수 없어. 만약에 잘못 고른다면... 난... 난...

저스틴 : 피나... 괜찮아. 피나의 모험가로써의 감을... 아니, 난 무엇보다도 피나를 믿고 있어. 그러니까 일어서 피나.

피나 : 시련의 석판이여, 지금 정령의 인도를 받아서 별의 거울을 선택한다! 열려라! 별의 거울이여!! 저스틴...

스우 : 저스틴!... 꼭, 꼭 살아서 돌아오는거야.

저스틴 : 아! 물론이지. 그럼 가드인. 스우와 피나를 부탁해.

가드인 : 응, 안심해도 좋아. 다이트의 모든 것이 너에게 달려있다. 저스틴!

저스틴 : 간다! 이것이야말로 미래로 통하는 문이야!

- 용자의 창이 있는 공간 -

창을 빼면 탑이 무너지기 시작한다

저스틴 : 해냈다! 고마워 피나! 이것이야말로 미래로 통하는 길이었어. 자, 이것을 뽑으면 되는거지. 뭐, 뭐야! 무슨일이 일어나는 거지? 으악! 이런 얘기는 말해준 적이 없잖아! 가드인!! 빨리 여기서 도망가지 않으면!!

저스틴 : 이... 이 빛은!?

- 운명의 거울의 방 -

가드인 : 지금 저주받은 탑이 무너지려 하고 있다... 저스틴이 용자의 창을 뽑는데 성공했구나! 그녀석이야말로 진짜 용자다!

피나 : 그런건 아무래도 상관없어! 저스틴은! 저스틴은 어떻게 되는거지?

스우, 피나 : 꺄악!

가드인 : ... 윽! 이건 위험하군! 앞으로 탑이 무너질 때까지 시간이 얼마남지 않았어! 피나와 스우는 먼저 밖으로 나가! 저스틴이 올때까지 나는 여기서 기다리겠어!

피나 : 싫어! 나도 여기에 남겠어! 저스틴이 돌아올 때까지... 저스틴!! 저스틴!!

스우 : 피나! 진정해!! 저스틴이라면 분명 괜찮을거야!

가드인 : 큭...! 이대로는... 나는 저스틴과 약속을 했어. 두사람을 안전하게 지키겠다고. 어쩔 수 없군.

피나 : 뭐하는 거야! 가드인! 이거 놔!! 저스틴!! 아아... 탑이, 탑이 무너진다... 저스틴!!!

- 우월의 산 정상 -

피나 : 저스틴...

가드인 : 저주받은 탑은 빛과 함께 사라졌다... 하지만 저스틴! 설마 너도 함께... 에에이~! 너혼자만 죽게하지는 않겠다. 이 두사람을 마을에 데려다 준 후 나도 자결을 하겠어.

스우 : 저스틴은 죽지 않았어! 가드인 바보!! 저... 저스틴... 으아앙~!

가드인 : 응! 뭐지 이 빛은!?

피나 : 저스틴!!

스우 : 뭐라고!?

저스틴 : 아이쿠! 아야야~

스우 : 저스틴! 대단해 진짜 용자같아!

가드인 : 상처는... 아무곳도 다친데는 없어? 훌륭해, 역시 너는 내 눈이 본대로 훌륭한 사나이였어!

저스틴 : 그, 그래...!? 가드인이 그

가드인이 피나와 스우를 데리고 나오자마자 무너지는 우월의 탑

렇게 말하니까 부끄러운데...

피나 : 져스틴...

져스틴 : 피나! 여태 무사히 돌아왔지? 대단하지 않아? 뭐, 뭐하는거야!?

피나 : 져스틴... 바보!! 나... 날 울리다니!! 사람 마음도 모르고...!

져스틴 : 피나...

피나 : 약속해줘 져스틴! 두번다시 이런 무모한 짓은 하지 않겠다고. 부탁할께?

져스틴 : 미, 미안... 약속할께!! 두번다시 피나를 울리지 않겠어! 맹세할께!

피나 : 너무하잖아 져스틴! 나... 정말로 걱정했단 말이야!

스우 : 어? 어느 사이엔가 비가 그쳤네? 와~ 모두 저길봐! 무지개가 보여!!

이곳에 용자의 창을 놓으면 된다

- 다이트 마을 -

우월의 탑에서 용자의 창을 뽑아 비를 그치게 한 져스틴은 다이트 마을로 돌아온다.

장로 : 오오! 돌아왔구나 가드인!! 비가 멈췄기 때문에 훌륭하게 성공했다는 사실을 알았다. 자아, 가드인. 그 창을 비룡의 자리에 올리는 거야.

가드인 : 아니... 그것은 저의 역할이 아닙니다. 들어라! 비룡의 민족이여! 고대로부터 전해오던대로 용자의 등장으로 인해 다이트 마을을 덮고 있던 검은 구름은 사라졌다! 그 용자의 이름은... 져스틴!! 머나먼 곳에서부터 찾아온 모험자 져스틴이다! 이 이름을 기억해라!

장로 : 뭐라고!? 이 아이가 해냈다는 말인가? 이 아이가 용자란 말인가?

가드인 : 장로... 처음에 말했었죠. 어리다고해서 겉모습으로만 판단하지 말라고... 자, 용자 져스틴이여 그 창을 비룡의 자리에... 그럴 자격이 있는 것은 너뿐이야.

져스틴 : 에... 여기다 꽂으면 되는건가!? 에잇!

가드인 : 져스틴! 너의 도움으로 이 마을을 구할 수 있었다.

져스틴 : 뭐야, 가드인. 부끄럽잖아! 나 혼자서 한 일이 아닌데...

가드인 : 아니, 나는 무엇 하나도 하지 않았다. 이번일은 모두 너 혼자서 한 것이다. 이것을 받아다오 져스틴! 실제로 창을 손에 넣었던 너야말로 진짜 용자에 어울리는 사람이다.

져스틴 : 그렇다면 이 팔찌는 피나의 것이야! 피나가 길을 선택해주지 않았더라면 나는 죽었을지도 모르잖아? 나는 거울에 들어간 것 뿐이고, 길을 가르쳐 준 것은 피나였으니까.

피나 : 져스틴...

가드인 : 음... 확실히... 져스틴의 말에도 일리가 있어.

스우 : 그렇다면 이 팔찌는 피나의 물건이네!

피나 : 에, 에...

져스틴 : 멋있어! 피나!!

가드인 : 그런데 용자 져스틴. 이제부터 어떻게 할 생각이지?

져스틴 : 그야 물론 엔쥬르를 찾으러 갈 생각이야! 전에 남쪽에 큰 유적이 있다고 가드인이 가르쳐 줬잖아.

피나 : 져스틴이 이상한 곳에 얼굴을 내밀며 시간을 잡아먹으니까 리에테가 기다리고 있을거야.

가드인 : 하하하~ 이 부근에서는 그 유적을 트윈 타워라고 부르는데 그곳까지는 내가 안내를 해주지! 다이트의 남쪽에 있는 라마 산맥을 넘으면 칸보라는 마을이 있는데 거기서 배를 타면 쉽게 갈 수 있어.

스우 : 에~! 배를 탄다구. 왠지 멀 것같아.

가드인 : 아니, 그렇게 멀지는 않아. 그리고 칸보는 따뜻하고 꽤 유쾌한 곳이지. 뱃사람을 찾은 후에는 축제를 즐길 수도 있는 곳이거든.

스우 : 거기서 축제를 해요? 빨리, 빨리 가고싶다!

져스틴 : 그럼 출발할까? 가드인!

져스틴과 피나는 용기있는 커플!?

- 라마 산맥 -

피나의 감과 져스틴의 용기로 다이트 마을의 위기를 구한 져스틴은 자신의 목적인 엔쥬르 신화의 확인

회전공격을 당하면 혼란상태가 되버린다. 아군끼리의 패싸움이 일어날 수도...

을 위해서 대륙의 남쪽에 있는 트윈 타워로 간다. 가드인의 말에 의하면 트윈 타워로 가려면 칸보 마을에서 배를 타야된다고 하기 때문에 일행은 일단 라마 산맥을 지나 칸보로 향한다. 라마 산맥의 적들은 이전의 몬스터들이 가지고 있던 필살기중 고약한 것들만 사용한다. 회전 치기에 걸리면 공격당한 전원이 혼란상태에 빠지며 마비가 걸리는 필살기도 있다. 그러나 세이브 포인트까지의 거리가 그렇게 멀지 않으므로 가드인의 필살기를 사용하면 큰 어려움 없이 진행이 가능하다. 단, 각 캐릭터별로 무기나 마법의 스킬을 올리려는 사람은 좀 아쉽겠지만... 져스틴 일행이 라마 산맥을 넘어갈 무렵 가라일군에서는 새로운 작전을 실행하려 한다.

- 가라일군 전함 내부 -

린 : 할말이 없습니다. 대령님. 팜에 배치한 부대에게서 져스틴의 소재에 대한 연락은 없습니다.

뮤렌 : 오지 않았다는 이야기인가? 녀석은 대체 어디로 사라진거지? 뉴팜을 중심으로한 수색작업은 그대로 계속한다. 「세계의 끝」이 존재하는 한 녀석이 돌아올 장소는 한군데 뿐... 그 벽을 걸어서 넘는다는 건 불가능해. 정시연락은 발장군을 통하지 말고 직접 나에게 하도록. 알겠나?

린 : 그러면 정령석의 일도 장군에는...?

뮤렌 : 우리들은 아직 정령석을 손에 넣지 못했다. 결과도 내놓치 못한 채 현재 상황만을 보고해서 아버지가 기뻐하시리라고 생각하나? 그런 뜻이다.

린 : 네....

뮤렌 : 바로 다음 작전을 실행한다. 우리들에게는 아직 풀지 않으면 안되는 비밀이 남아있기 때문에... 바로 광익인의 비밀이...

린 : .... 그렇다면 동쪽으로 가시는 것입니까?

뮤렌 : 음... 목적지는 바로 그 유적이다. 나의 전함 리온 로트의 최종점검을 서둘러라!... 린, 내일부터는 강행군이 될테니 오늘은 푹 쉬도록 해.

린 : 네... 감사합니다....

뮤렌은 져스틴이 세계의 끝을 넘지 못했을거라고 생각하고 트윈 타워로 갈 것을 명령한다

- 칸보 마을 -

가드인 : 이곳이 칸보 마을이야. 우선은 뱃사람을 찾도록 하지. 트윈타워에는 바다를 통해서 가야 할 테니까.

스우 : 은가루같은 하얀 모래사장에서 에메랄드 빛 바다로의 여행이라... 후훗, 트로피컬한 바람이 부는데... 우~, 그러고보니 웬지 추워. 따뜻한 마을이라고 했잖아요?

피나 : 그리고 상당히 조용하네. 축제를 하는 듯한 소리도 들리지 않고...

칸보에 도착한 일행. 하지만 가드인의 말과는 달리 쌀쌀한 날씨 탓에 스우는 재채기를 하고 만다

져스틴 : 파도 소리라면 들리지만... 웬지 가드인이 말한 것과는 미묘하게 차이가 있는데!?

가드인 : 이상하군... 이전 칸보에 왔을 때와는 상당히 분위기가 다른걸. 하지만 이 상큼한 바닷내음은 확실히 칸보의 정취를 느끼게 해주지. 같은 어촌이라도 다이트와는 다르단 말이야.

스우 : 정말!? 흐~읍!... 에, 엣취!! 역시 웬지 추워~~. 빨리 마을로 들어가자.

피나 : 그래. 트윈 타워까지 안내해 줄 뱃사람도 찾아야 하니까.

마을에 들어선 일행은 칸보에서 풍기는 분위기에 묘한 위화감을 갖게 된다. 흡사 마을을 양분하듯이 남자와 여자들이 완전히 따로 떨어져서 말도 하지 않는 것이었다. 오히려 여자와 같이 다니는 져스틴 일행을 보고 놀라움을 감추지 못하는데... 어쨌든 뱃사람을 찾기 위해서 촌장에게 찾아가 보자.

촌장 : 오오~! 이것은!! 드디어 이름을 떨칠 사람들이 나타났군요! 이것으로 이 마을의 축제도 부활할 수 있겠군. 아~ 행복해라, 행복해라!

져스틴 : 예!? 무슨소리지?

촌장 : 당신은 거기에 있는 아가씨

와 여행을 하고 있나요?

스우 : 아가씨라면 저를 두고 하시는 말씀인가요?

촌장 : 아니,아니... 또 한명의 아가씨 말입니다. 둘이서 같은 모양의 팔찌를 하고 있는 것을 보니까... 커플같은데. 그렇지요?

져스틴 : 엣!? 역시 숨길 수가 없구나...

촌장 : 핑퐁! 핑퐁! 핑퐁! 역시 그렇군요!! 그러면 당신들을 「용기있는 커플」로 인정하겠습니다.

피나 : 이, 이봐요! 지금 무슨소리를!! 일단 져스틴과 나는 커플이...

져스틴 : 뭐, 나쁘지안잖아 피나? 저렇게 좋아하는데...

피나 : 흐유... 무슨소릴 하는건지...

촌장 : 자자! 커플이 나타났다!! 축제의 준비를!!

얼떨결에 커플로 공인되면서 칸보마을 축제의 주인공이 되어버린 져스틴과 피나. 간만에 열린 축제의 기쁨을 감추지 못했던지 촌장은 자신이 손수 노래를 부르고 마을 사람들은 낮과는 대조적으로 남녀끼리 어울린채 사랑을 속삭인다. 져스틴과 피나에게 감사하면서... 영문도 모른채 감사의 인사를 받던 우리의 용기있는 커플은 피곤에 지쳐 촌장에게 숙소를 배정받고 촌장은 다음날 아침 축제의 피날레가 있다며 막사로 다시 와달라고 말한다. 촌장의 지나친 호의와 마을사람들의 반응을 보면서 의문을 갖는 피나. 그러나 축제 분위기에 흠뻑 젖은 져스틴은 아침 일찍 막사로 가자고 조른다. 숙소에서 날이 밝았으면 축제가 있었던 막사로 가보자.

-칸보 마을의 축제 막사-

용기있는 커플을 위한 성대한 축제를 여는 사람들. 피나는 지나친 환영을 수상하다고 생각한다

자신들이 살기 위해서 남을 속이다니... 이럴수가!

촌장 : 오~! 용기있는 커플! 드디어 축제도 피날레입니다만 준비는 됐는지요?

져스틴 : 준비 OK! 입니다.

촌장 : 오우! 그거 다행이군요. 그럼 두 사람은 어제 저녁처럼 같이 앉아 주세요.

피나 : 왠지 더욱 더 수상해지는데...

져스틴 : 적당히 해둬 피나. 마을사람들에게 실례잖아? 자... 대체 어떤 피날레가 기다리고 있을까? 가슴이 두근거리는데...

촌장 : 그러면 이제부터 축제의 피날레를 시작하겠습니다. 에~ 분명히 화산이 분화를 멈춰서 이 마을이 어려운 지경에 처한 것은 말씀드렸기 때문에 알고 계실 것입니다.

져스틴 : 뭐... 그거야 촌장님이 큰 소리로 노래를 불러 주셨으니까...

촌장 : 오우 예~! 이해해주시는군요. 그리고 그 화산이 이렇게 된 이유가 전부 정상에 나타난 용 때문이라는 사실도... 마을의 전통에 의해서 젊은 남녀 커플을 용의 제물로 삼지 않으면 안된다는 사실도 분명 말씀드렸지요?

져스틴, 피나 : 에엑! 제물!?

져스틴 : 자, 잠깐만!! 그런말은 한적이 없잖아요!?

촌장 : 에!? 정말요? 제가 정말로 말을 안했나요? 정말로!? 아하~ 그렇군요 깜빡했습니다. 최근 건망증이 심해져서... 뭐 방금 이야기했으니까 됐지요. 이것으로 만사 OK! 그럼 두사람의 용기있는 커플을 위한 피날레를 시작하겠습니다.

마을 청년 단다 : 미안 용기있는 커플. 우리들은 제물이 되는게 두려워서 이제까지 애인을 만나지 않고 피해다녔어요. 두사람의 사랑을 위해서는 죽음도 불사하는 그 용기... 정말 최고의 커플이예요.

단다의 애인 : 정말로 세계의 커플사에 남을 용기있는 행동이예요. 저 꼭 단다와 행복하게 살께요.

져스틴 : 잠깐만...!! 잠깐만 기다려

바위를 굴리면 계곡을 건너갈 수 있다

줘요!

져스틴, 피나 : 우아아악!

스우 : 정말 너무하잖아요! 제물이라니!!

촌장 : 아니 뭐... 용을 퇴치해달라는 어려운 부탁은 하지 않습니다. 그저 간단히 먹혀 주기만 하면 되요.

칸보 마을 주민들은 유령이 나타났다고 생각한다

무사히 돌아온 두사람을 위해서 축제를 열어주는 촌장. 정말로 축제를 좋아하는 사람들이다

스우 : 그런 문제가 아니잖아요! 큰일이야 가드인! 빨리 두사람을 쫓아가지 않으면!!

피나 : 바보! 그러니까 예감이 이상하다고 말했지! 대체 어떻게 할 생각이야!

져스틴 : 어쩔 수 없잖아! 몰랐었으니까!

피나 : 정말로...!! 지나치게 친절하게 굴 때 뭔가 이상하다고 못느꼈단 말이야?

져스틴 : 그렇게 말하는 피나도 연회 때는 즐겁게 같이 놀았잖아!

- 화산 -

피나 : 아야야~~ 엉덩이를 찌고 말았네...

져스틴 : 휘...히이나~~ 괭, 괜찮아?

피나 : 아아~~ 역시 이렇게 될줄 알았어. 져스틴! 조금은 책임을 느끼겠지?

져스틴 : 알았어, 내가 나빴다구. 어쨌든 그 용이라는 녀석을 쓰러뜨리면 되는거 아냐? 그러면 문제 없겠지?

피나 : 정말...!! 단순하다니까! 하지만 생각해봐도 그게 가장 좋은 방법일 것같네. 가자 져스틴! 분명 산 정상이라고 했지!?

져스틴 : 과연 피나! 말이 통한다니까!

화산의 초반에는 피나와 져스틴 둘만이 이동하지만 적들의 레벨이 그다지 높지 않으므로 천천히 돌아보며 아이템을 입수 하도록 하자. 화산의 중턱 부근까지 가면 다른 길로 올라온 가드인과 스우를 만나서 합류하게 된다. 당연한 말이겠지만 적들은 빙계 마법에 약하므로 적절히 이용하도록 하자.

- 칸보 마을 -

져스틴이 멀쩡히 살아서 마을에 나타나자 마을에서는 죽은줄 알았던 사람이 나타났다고 유령취급을 하고 어이가 없어진 져스틴 들은 촌장에게 항의하기 위해 몰려간다. 그러나 촌장은 용이 죽었다는 사실만 받아들이고 또다시 축제를 벌인다. 역시 주인공은 용기있는 커플인 져스틴과 티나. 일행들도 어느덧 축제의 분위기에 젖어들고 모두들 짝을 지어서 마을의 이곳저곳으로 사라진다. 티나도 축제 때 마신 술에 약간 취한 듯 져스틴에게 밖으로 나가자고 권한다.

티나 : 아. 역시 밤 풍경은 기분이 좋아. 져스틴... 이 마을은 지금 온통 커플 투성이지? 보는 것만으로도 부끄러운걸... 봐, 이쪽도. 그리고 저쪽도...

단다 : 어이~! 용기있는 커플. 덕분에 칸보는 행복으로 가득해요.

나이나 : 당신들 덕분이에요. 정말 고마워요. 전에는 이렇게 단다와 나란히 걷는 것은 상상도 못했었어요.

피나 : 후후 잘됐네요. 행복한 커플씨.

단다 : 당신들도 멋진 커플이예요. 그렇지 나이나?

져스틴 : 그, 그래 단다! 어딘가 근처에 조용한 곳이 없을까?

단다 : 음... 육지에서 조금 떨어진 작은 섬이 있을 거예요. 그곳이라면 조용할 거라고 생각하는데...

단다가 가르쳐 준 작은 섬으로 피나와 함께 오면 두사람만의 분위기가 무르익기 시작한다.

피나 : 단다가 가르쳐 준대로 여기는 정말 조용한데 져스틴! 밤 바닷 바람의 향기가 정말로 좋아... 풍경도 더

단다에게 말을 걸면 트윈 타워로 데려다 준다

이곳까지 가라일군이!! 져스틴은 군대가 어떻게 세계의 끝을 넘어왔는지 궁금해 한다

욱 아름다워 보이고...

져스틴 : 그, 그래!? 내 눈에는 점시 때와 별로 다를게 없어 보이는데.

피나 : 정말 져스틴은... 저쪽으로 가보자. 밤 파도 소리는 분명 멋있을 거야...

져스틴 : 자, 잠깐... 피나.

피나 : 저 밤하늘을 봐! 금방이라도 별들이 쏟아질 것같아. 이렇게 있으니까 마치 둘이서만 공중에 떠 있는 것 같애...

져스틴 : 정말이네... 하지만 모험가 져스틴으로써는 언젠가 저 별까지도 가보고 싶은걸. 언젠가 저 제일 큰별까지 둘이서 가도록 하자!

피나 : 엣!? 저 별에!? 둘이서... 함께...? 져스틴... 지금 굉장히 좋은 말을 한거 알고있어?

져스틴 : 헤헤헤! 모험가라면 당연한 이야기 아니야!?

피나 : 정말 져스틴은! 때로는 모험에 대해서 좀 잊어봐!

져스틴 : 그런데 우리들 이렇게 하고 있으니까 정말로 커플같은데 헤헤헤...

피나 : 당연하잖아? 우리들은 뉴 팜에서 약탈 결혼식까지 한 사이인걸.

져스틴 : 에!? 그, 그것은... 콧물 투성이의 파혼이...

피나 : 후후훗, 농담이야 농담... 하지만 져스틴... 난, 져스틴과 모험을 하게 되서 정말로 다행이라고 생각해! 져스틴을 만나고 나서는 언제나 트러블의 연속... 이 마을도 예외없이 사건에 휘말려 들었고...

져스틴 : 피나, 그건... 전혀 좋은 소리로 들리지 않잖아.

피나 : 후후... 그래도 져스틴에게는 그런 사건을 전부 해결하는 신비한 힘이 있는 것같아...

져스틴 : 피, 피나... 전에도 한번 물어봤지만... 피나는 나를...

피나 : 쉿! 조용히. 이렇게 있으니까 이 세상에 져스틴과 나만이 있는 것같아...

져스틴 : 저, 저것은...!? 정령이다! 우월의 탑과 화산에서 보았던 것과 같아...

피나 : 져스틴, 저길 봐! 아름다워...!

잃어버린 대륙의 유적 트윈 타워

정령의 움직임을 보고 감격한 져스틴과 피나... 그들이 숙소로 돌아오고 다음날 아침. 식사를 하던 도중 단다가 마을을 구해준 답례로 유

이제는 원수지간이 되어버린 3인조와 져스틴

정령석이 빛나자 마법진이 움직이고 4명은 어딘가로 사라진다

적에 데려다 주기로 약속했다는 말을 듣게 된다. 숙소에서 식사를 끝내고 항구로 가서 단다에게 말을 건네면 단다가 트윈 타워로 갈 수 있는 해변까지 져스틴 일행을 태워주게 된다.

- 트윈 타워 -

해안까지 일행을 태워다 준 단다의 말에 의하면 트윈 타워의 입구는 북쪽만 열려있다고 한다. 일단 트윈 타워에 도착하는 곳이 서쪽이므로 여기서 화면의 왼쪽으로 가면 입구에 도착하게 된다. 또한 이곳에 가라일군이 먼저 도착해 있는 것을 본 져스틴들은 그들이 눈치채지 못하게 행동하기로 한다.

트윈 타워에서 등장하는 몬스터 메듀댄서는 마법 봉인이라는 필살기를 사용하는데 이 기술에 걸리면 마법을 사용할 수 없게 되므로 언제나 선제공격을 하도록 하자. 그리고 아이템으로 마법봉인 방지 부적(まほうふうじのごふ)을 2개정도 얻을 수 있으므로 장비하도록 하고 회복 아이템으로는 만능약(萬能藥)을 가지고 가는게 좋다. 타워 내를 돌아다니면 가라일군의 병사들이 입구를 막고 있는 것을 보게 되는데 져스

틴들은 군의 조사에 고용된 현지 가이드라고 자신들을 속이고 안으로 들어가게 된다.

- 트윈 타워 전선기지 -

스우 : 앗! 위험해! 빨리 숨자!!

져스틴 : 왜그래, 스우!

스우 : 쉬! 이야기는 나중에 하고 빨리 숨자!

나나 : 아아~ 정말 재미없는 날들이군. 뮤렌님도 매일 탑따위나 조사하고 있다니... 빨리 무슨 명령을 내려주지 않을까?

미오 : 안개의 수해에서 실패하지만 않았어도 뮤렌님의 부관이 되는게 꿈은 아니었을텐데... 아쉽군.

사키 : 그때는 정말 황당했어. 열차가 멈추지 않아서 반나절 정도 지각을 했고 그 때문에 뮤렌님에게 혼나기까지 하다니...

나나 : 져스틴이라고 했었지. 그 브레이크를 부러뜨린 녀석. 이번에 만나면 가만두지 않겠어.

3인조 : 반드시 처형시켜 주겠어!

져스틴 : 휴~ 갔군. 저녀석들은 내 얼굴을 기억하고 있으니까...

가드인 : 그러고보니 여난상이 있는 것같군. 져스틴...

뮤렌과 행동을 같이하게 된 피나

스우 : 져스틴... 저 세사람 방금전에 뮤렌님이라고...

져스틴 : 어쩔 수 없군. 난 그녀석이 너무 싫어... 어쨌든 저쪽이 입구인 듯한데 뮤렌과 부ㄷ히기전에 빨리 들어가자.

- 트윈 타워 관측의 방

져스틴 : 뭐지 이건?

피나 : 분명 뭔가 의미가 있는 것 같은... 마법진처럼 보이는데!? 져스틴! 건너편에 통로같은게 있는데 가보자.

스우 : 얼레? 져스틴! 이 앞은 막다른 길이잖아?

져스틴 : 정말이네... 벽으로 막혀있어. 어떻게 해야 안으로 들어갈 수 있지.

린 : ...어쨌든 최종 보고서에도 입구는 이 방에 있을 가능성이 높다고 밖에 쓰여있지 않았습니다.

뮤렌 : 그래도 트윈 타워에서의 탈출 방법에 대해서는 자세히 쓰여져 있었지. 훗... 조금은 도움이 되는 보고서로군.

스우 : 얼레? 이 목소리는...

져스틴 : 우왓! 너는 뮤렌!!

뮤렌 : 서, 설마 너는 져스틴!!

린 : 피나!!

피나 : 린 언니!!

뮤렌 : 어떻게 여기에 있는거지 져스틴! 대체 어떻게 저 벽을... 세계의 끝을 넘어왔냐?

져스틴 : 그건 당연하잖아! 걸어서 넘어왔다.

뮤렌 : 걸어서? 그 두다리로 걸어서 넘어왔단 말이냐? 하앗하하하~! 대단한 녀석이로구나 넌!

져스틴 : 뭐가 그렇게 우스운 거지? 바보취급하지 마라!

뮤렌 : 핫핫핫~! 착각하지마라 져스틴! 나는 지금 기쁠 뿐이다. 이 시대에 너같이 통쾌한 녀석이 있다는 사실이!!

져스틴 : 중얼대지 말고 거기서 비켜라 뮤렌! 비키지 않겠다면 힘으로라도 뚫고 지나가겠다.

뮤렌 : 후후후... 정령석의 마지막 조각을 넘겨준다면 비켜줄 수도 있지...

져스틴 : 너따위에게 넘겨줄까보냐!

뮤렌 : 정말로 린이 말한대로 네가 가지고 있구나. 그돌은 네가 가지고 있을만한 물건이 아니다. 얌전히 넘겨주면 자유롭게 해주지.

져스틴 : ...싫다!

가드인 : 갑자기 나타나서 돌을 넘기라니... 나도 도와주지 져스틴!

린 : 피나! 져스틴! 얌전히 정령석을 넘겨! 그렇지 않으면 목숨까지도...

뮤렌 : 물러서 있어라 린. 얌전히 말을 듣지 않는다면 힘으로 빼앗을 수 밖에... 그것이 나의 방식이다!

져스틴 : 간다! 가드인!!

가드인 : 음!!

피나, 스우 : 져스틴!!

져스틴 : 제길...

뮤렌 : 호오… 지금의 일격을 맞고도 일어서다니… 여행 도중에 꽤 성장했구나. 다시한번 말하겠다. 정령석을 넘겨라.

져스틴 : 죽어도 줄 수 없다!

뮤렌 : 후후.. 너의 성격이라면 그렇게 말할 줄 알았다. 전력을 다해서 덤비도록 해라 젊은 모험가여! 저 세상에서의 명복을 빌어주마.

린 : 그만해 주십시오. 뮤렌님! 이미 승부는 나 있습니다.

져스틴 : 웃기는 소리하지마! 승부는 아직 끝나지 않았어!!

피나 : 그만둬! 져스틴! 죽고 말거야!!

져스틴 : 주머니가… 정령석이 빛나기 시작했다.

뮤렌 : 마법진이 움직이기 시작했다. 설마… 이것이 이 탑의 입구인가…!?

져스틴 : 우아악!

피나 : 꺄악~!

스우 : 어!? 크, 큰일이야 가드인!! 져스틴들이 사라졌어! 어디로 간거지 모두… 져스틴!! 피나!!

- 트윈타워 내부 지하 -

피나 : 물소리… 져스틴!! 여기는… 누군가!!…아무도 없어요? 져스틴!! 스우!! 가드인!! 그럴리가… 져스틴! 져스…

뮤렌 : 찾아도 소용없어. 어쩌면 그 마법진에 의해서 이곳으로 날려온 것은 우리들 뿐인 것같아.

피나 : 앗! 윽… 다리가… 가까이 오지마!! 루크 마을에서 언니에게 그런 일을 시킨건 당신이죠?

뮤렌 : 그렇다. 미안하게 됐군.

피나 : 엣…!?

뮤렌 : 다리를 삔 모양이군. 뼈에는 이상이 없지만… 무리를 할 수는 없겠군. 곧바로 응급처치를 했으니 잠시동안은 안정을 취하면 괜찮을거야.

피나 : 여기는 대체 어디죠? 져스틴들은?

뮤렌 : 여기는 트윈 타워의 중심부… 과거 번영을 누렸던 엔쥬를 문명의 광익인을 위한 신전이다.

피나 : 신전… 광익인을 위한!?

뮤렌 : 주변을 둘러봐라. 몇점의 벽화가 남아있지? 저 큰 날개를 펼치고 있는 것이 광익인을 나타내는 상징이지. 인간과 정령의 사이에서 태어난 기적의 날개… 그 날개에 얽힌 신화야 말로 모든 인간의 역사의 시작이었지. 그리고 저 광익인의 날개 위에 태양처럼 빛나는 것이…

피나 : 정령석… 아니 이상하네. 신화에서 정령석은 하나였는데… 알았다 정령이죠? 엔쥬르 신화에 나오는, 광익인에게 정령석을 전해줬다고 하는…

뮤렌 : 그렇다… 과연 뉴 팜 제일의 모험가 피나로군.

피나 : 에에!! 알고 있었어요.

져스틴은 린에게 정령석을 넘겨준다

나에 대해서!

뮤렌 : 너희들을 지명수배 했기 때문에 알고 있는 것은 당연하지. 그러나… 솔직히 말해서 놀랐다. 네가 린의 쌍동이 여동생이었다는 사실에는… 확실히 많이 닮았군.

피나 : 그, 그래요? 그런 말은 그다지 들어본 적이 없어서…

뮤렌 : 미인이라는 점도 그렇지만 무리한 행동도 꼭 하고마는 성격까지 많이 닮았어.

피나 : 에! 짖궂군요.

뮤렌 : 하하하하! 화낼정도로 기력이 있다면 다행이군. 자, 이걸로 일단은 움직일 수 있을 거야.

피나 : 아… 고마워요… 그리고, 저…

뮤렌 : 뮤렌이다. 가라일군의 대령으로 린 중위의 상관이지. 그보다 여기서 탈출하기 위해서 우리들은 일단 휴전을 해야 할 것같은데 어떻게 생각하지?

피나 : 그 쪽이 좋을 것같네요.

뮤렌 : 그럼 즉시 출발하도록 하지. 걸을 수 있나?

피나 : 예, 괜찮아요. 가도록 하죠. 꺄악!

뮤렌 : 주의하길 바래. 모쪼록 무너지기 쉽게 되어 있으니까. 내게서 떨어지지 않도록 따라오는 게 좋아.

피나 : 아… 고마워요 뮤렌씨…….. 모두 괜찮을까? 무사하면 좋겠는데…

져스틴 쪽

져스틴 : 윽… 여, 여기는… 맞어! 다시한번 뮤렌과 승부를 내려고 했는데 순간 이상한 빛에 휩싸여서… 피나! 가드인! 스우! 모두 어디에 있어!! 아무도 없는 것같군. 일단 모두가 무사한지 확인하기 위해서 찾아봐야겠다.

져스틴 : 응!? 저, 저것은?

린 : 시, 싫어! 오지마!!

자신의 목표인 엔쥬르 문명을
나쁘게 말하자 화를 내는 져스틴

져스틴 : 린... 몬스터에게 쫓기고 있는 건가? 린!!

린 : 개, 개구리... 싫어!!

져스틴 : 괜찮아 린? 기다려, 지금 구해줄께!!

린 : 뭐하러 온거지? 적의 도움 따위는 필요치 않아!

져스틴 : 강한척 하지마! 지금은 서로 그런걸 따질 때가 아니야!

져스틴 : 위험한 순간이었어! 상처는 없어?

린 : .... 져스틴! 이것은 명령이다. 정령석의 마지막 조각을 넘겨라!

져스틴 : 뭐야! 갑자기 잘난척하지 말라구! 아까까지 개구리에게 둘러싸여 울었던 주제에!!

린 : 시, 시끄러워! 나의 임무는 어디까지나 정령석을 손에 넣는 것. 그것이 가장 중요한 일이야!

져스틴 ; 그런건 전혀 중요한 일이 아니야! 빨리 여기서 탈출하지 못하면 또 개구리 들에게 둘러싸이게 될거라고!

져스틴 : 히에~ㄱ!! 어느사이에!! 하지만 이건 너무나 수가 많잖아! 이대로는 둘다 놈들의 밥이 되고 말거야. 빨리 저쪽의 통로로 도망치자.

린 : 놓치지 않겠어 져스틴! 나는 긍지 높은 뮤렌대의 중위! 임무를 위해서라면 목숨도 아깝지 않아!

져스틴 ; 젠장! 그래! 나는 긍지따위는 없다. 그렇게도 정령석이 가지고 싶다면 주지! 자!!

린 : 져, 져스틴... 어째서. 이 정령석은 너에게있어 가장 소중한 것이 아닌가?

져스틴 : 너 바보 아냐? 이 세상의 어떤 돌이라고 하더라도 우리 두사람의 목숨보다 중요한게 있을리 없잖아!

린 : 우리 둘의 목숨...!?

져스틴 : 알겠지? 여기서는 너와 내가 파트너가 되는거야. 이 탑을 탈출할 때까지 힘을 합하자! 믿고 싶어... 약속이야!!

린, 져스틴 : 우앗!! 끼악!!

져스틴 : 아! 놀랐다... 이봐 린! 너는 어때? 린... 괜찮아? 상처는 없어?

린 : 조금 물을 먹었어... 윽, 기분나뻐...

져스틴 : 헤에...? 뭐야, 겁주지 말라고. 조금은 괜찮다고 말하면 어디가 덧나나? 개구리 군단에게 둘러쌓였을 때는 정말 어떻게 되는 줄 알았는데 행운인걸, 다리가 무너져서...

린 : 쿡, 쿡쿡...

져스틴 : ...왜 웃는거지 린?

린 : 정말 져스틴은... 저런 높이에서 떨어지고도 행운이었다고 말할 수 있다니... 참 이상한 사람이네...

져스틴 : 실제로 그리 대단한 높이도 아니야. 세계의 끝에서도 떨어졌었는데 그에 비하면 이정도 쯤이야 우습지.

린 : 아핫핫핫하! 그렇게 말하는 것도 너 뿐이야! 난 상당히 무서웠거든.

져스틴 ; 이렇게 말하면 어떨까...? 나는 모험가라서 모든일에 일일이 겁먹지 않는다구!

린 : 그래, 너만큼이나 다방면으로 침착한 사람도 드물거야. 과연 일류 모험가 져스틴이네!

져스틴 : 특, 특별히 침착하게 아니야. 어쨌든 출발전에 옷을 말려야 할 것같은데... 뭔가 태울만한 것좀 가지고 올께. 좀 도와줘 린.

피나 쪽

피나 : ......! 광익인의 상이네요 이거! 이렇게 큰 상이 있다니... 여성의 모습을 한 광익인상은 처음 보는데... 푸른 날개가 흡사 천사같아... 응? 손이 4개나 있네?

뮤렌 : 고대 엔쥬르 문명에서는 4개의 손을 가진 광익인 상을 통해서 광익인을 표현하는 경우가 많았지. 신화속에서 이야기되는 정령과 광익인은 의사를 교환하는 것이 가능했다고 하지. 그리고 정령의 에너지야말로 고대 엔쥬르 문명을 지탱하는 힘의 원천이었지. 하지만 그 정령의 에너지도 잃어버리고 엔쥬르는 머나먼 신화속의 이야기가 됐어. 지금의 정령들을 인간에게 등을 돌린 채 절대로 손을 잡아주려 하지 않아.

피나 : 그것은 어째서죠?

뮤렌 : 잘못을 저질렀기 때문이지.

리에테는 져스틴에게 아렌토로의 열쇠인 지혜의 메달을 건네준다

정령석을 져스틴에게 돌려주는 린

정령석을 져스틴에게 돌려주는 린

지나치게 이야기에 빠져들었군. 아직 갈길은 멀어... 빨리 가도록 하지.

져스틴 쪽

린 : 져스틴은 대단하네. 성냥도 없이 불을 피우다니...

져스틴 : 이런거야 모험가라면 당연하지. 피나라면 더 잘 했을텐데 뭘...

린 : 피나가... 그래, 다행이네. 피나도 이미 한사람의 모험가로군.

져스틴 : 아! 린 또 웃었다!! 역시 린은 그렇게 웃는 쪽이 단연 예뻐. 굉장히 귀엽거든.

린 : 엣!? 져, 져스틴. 무슨말을 하려는 거야?

져스틴 : 그러니까 린은 언제나 무서운 얼굴을 하고 있었잖아? 하지만 다행이야, 웃는 얼굴은 보통 여자들과 다를바가 없어서.

린 : 미안... 어떻게 해야할지...

져스틴 : 에!? 뭐가!!

린 : 그런식의 이야기를 들은 건 처음이라서... 기쁘긴하지만... 잘 이해가 안돼! 보통 여자애들이라면 이럴 때 어떻게 행동하는지...

져스틴 : 음... 군인은 모두 이런건가? 이해할 수 없군... 그래, 린. 몇가지 물어봐도 될까?

린 : 뭔데 져스틴?

져스틴 : 어째서 가이랄군은 그렇게 정령석을 찾으려 하는 거지?

린 : 그것은 군사기밀이라서... 미안해 져스틴! 이건 너라도 말해줄 수 없어.

져스틴 : 그, 그런 얼굴은 하지마 린. 정령석을 돌려달라는 말은 하지 않을테니까. 그리고 어쩔 수 없잖아. 린은 군인이니까.

린 : .... 이제 옷도 다 말랐으니까 슬슬 가도록 하지.

져스틴 : 에? 난 아직 덜 말랐는데... 뭐 상관없겠지. 나도 스우와 피나를 찾지 않으면 안되니까?

린 : 여기는 트윈 타워의 최하층. 미오의 보고서에 의하면 출구는 최상층에 있다고 했으니까.

져스틴 : 최상층인가... 그럼 올라가도록하자 린.

석상앞에서의 져스틴

져스틴 : 우앗! 크다!! 이렇게 큰 석상은 처음봤어!

린 : 광익인의 상이군... 엔쥬르 문명의 말기에 만들어진 거라고 보여지는데...

져스틴 : 대단한데! 필이 4개나 있잖아! 내가 본적이 있는 광익인의 상은 굉장히 그로테스크 했는데 이녀석은 거의 인간에 가까운 걸. 진짜 광익인도 이렇게 거대했을까? 그렇다면 완전히 괴수잖아. 안그래 린?

린 : 그렇겠지... 자! 서두르자 져스틴.

져스틴 : 응...!? 아, 그래...

- 트윈 타워 벽면의 공간 -

져스틴 쪽

져스틴 : 우와! 벽화다! 대단한데!! 잘은 모르겠지만 광익인을 그린 그림인가!? 하지만 이 그림은 왠지 슬픈느낌인 걸...헤헤헤! 그럴리가 없지. 엔쥬르 문명은 멋진 세계였을테니까?

린 : 져스틴은 과거의 문명이 멋진 것이었을 거라고만 생각하나 보지?

져스틴 : 엣!? 그건 무슨 뜻이지?

린 : 그렇게 멋진 문명이었다면 사라지지 않았을 거야... 그렇지 않아 져스틴? 그리고 어째서 세계의 끝이라는 거대한 벽이 이 세계를 둘로 갈라놓았을까? 이 광익인과 정령석의 세계는 오히려 무서운 세계. 사람이 추구해서는 안돼는 것이었을 거야.

져스틴 : 상상만으로 함부로 말하지

마! 정말로 그렇게 무서운 것이라면 어째서 군은 그렇게 가지고 싶어하는 거지?... 앗, 안되지... 이것은 물어보지 않기로 한 문제니까...

린 : 미안... 난 단지 걱정이 돼서...

져스틴 : 아니야. 사과해야할 쪽은 나인걸. 미안해 갑자기 소리를 질러서! 자, 가자 린.

피나 쪽

피나 : 굉장히 큰 그림이네. 하지만... 왠지 슬퍼보이는 그림.

뮤렌 : 흠... 이것은 고대 엔쥬르 문명의 말기를 그린 그림이야.

피나 : 저것이... 광익인!?

뮤렌 : 이것이야말로 고대 엔쥬르 문명의 최대 실수. 정령석을 사용하는 것은 광익인 뿐... 그것이 자연의 섭리였지. 하지만 사람들은 그 사실을 잊어버리고 자신들의 힘으로 번영을 꾀하려고 만져서는 안되는 것을 건드리고 말았지. 그 결과... 번영은 극에 달했지만 그와 동시에 멸망하고 말았어... 광익인도 함께.

피나 : 당신은... 어떻게 그런 사실을 알고 있는 거죠?

뮤렌 : 어머니가 가르쳐 줬다. 그래... 나의 어머니는 아인이었지. 아인 중에서도 상당히 오랜 역사를 가진 종족이었다. 나의 아버지 발 장군은 고대 엔쥬르 문명의 비밀을 알아내기 위해서 어머니와 결혼을 했지.

피나 : 뮤렌씨...

뮤렌 : 나는 어머니가 사랑한 이 대지... 이 세계를 사랑하고 있어. 후후... 내가 어떻게 되기라도 한 걸까? 처음 만난 너에게 이런 이야기를 하다니. 분명 너의 눈동자 때문일거야. 린과 이야기를 나누고 있는 듯한 느낌이 드는 걸 보니. 많이 닮았어... 자, 가지. 출구는 탑의 정상에 있다.

다이트의 장로에게서 전송의 구슬에 대한 이야기를 듣는다

무리한 여행으로 인해 쓰러진 스우

- 트윈 타워의 마법진 -

뮤렌과 피나가 이야기를 하고 있을 무렵, 린과 져스틴은 탑의 최상층에 있는 마법진에 도착한다.

린 : 이게 뭐지 져스틴!

져스틴 : 엔쥬르 문명의 장치야! 이것을 이용해 리에테와 이야기를 할 수 있어!

리에테 : 어서와요. 정령석을 가진 자여. 정령석의 빛과 광익인의 힘에 의해 인도되는 자여.

져스틴 : 리에테! 나야 져스틴이라구! 드디어 여기까지 왔어!

리에테 : 예... 당신의 존재를 강하게 느낄 수 있어요. 상당히 가까운 곳까지 왔군요. 그 장소에서 여기 아렌토까지는 눈에서 코까지의 거리입니다.

져스틴 : 리에테! 모습을 보여줘. 아렌토는 어디에 있는거지?

리에테 : 동쪽으로 향하십시오. 져스틴. 당신은 답을 추구하는자...

져스틴 : 리에테! 이것은...

리에테 : 그것은 아렌토의 열쇠... 당신의 길을 나타내는 열쇠 입니다.

린 : 아, 아렌토라고!! 그럴리가 없어! 그것은 광익인의!!

리에테 : 바다를 건너서 동쪽으로 가세요. 져스틴. 다시만날 날을 기대하고 있을께요. 그때야말로 제가 알고 있는 엔쥬르의 모든 것을 말해 줄께요.

져스틴 : 해냈다! 이제 곧 아렌토다!! 이것으로 엔쥬르의 비밀을 풀 수 있게 됐어!! 바다를 건너서 동쪽으로 오라고 했지. 이런 장소에서 꾸물댈 때가 아니야.

린의 도움으로 트윈 타워를 빠져나온 져스틴. 트윈 타워를 나온 린은 져스틴에게 정령석을 돌려주고 더이상 군의 일에 관여하지 말라는 말을 남긴채 돌아간다. 린이 돌아가고 출구를 향해서 올라가다보면 그곳에서 피나를 만날 수 있고 타워 최초의 입구에서 밖으로 나가면 스우와 가드인도 만날 수 있다. 해안가에 돌아가 기다리고 있는 단다에게 져스틴이 동쪽 바다를 건너가 달라고 말하자 단다는 동쪽바다만은 건너갈 수 없다고 말한다. 일단 여기서는 한수 접어둔 채 마을로 돌아가자.

이별 그리고 새로운 시작

칸보에 돌아온 일행은 단다에게 다시한번 말해보지만 단다는 동쪽 바다에 사는 식인 인어들 때문에 그곳으로는 절대로 갈 수가 없다고 한다. 난감해하는 져스틴에게 가드인이 다이트의 촌장이라면 무슨 방법을 알지도 모른다고 말하자 일행은 다이트 마을로 진로를 정한다. 그때 갑자기 스우의 안색이 좋지 않자 걱

정이 된 피나는 스우에게 아프냐고 물어보고 스우 아무렇지도 않다고 대답한다.

- 다이트 마을 촌장의 집 -

촌장 : 우리들 다이트의 용사 져스틴. 못본 사이에 가드인과 함께 수행이라도 했었나?

발판의 순서를 잘 맞춰서 누르면 위로 올라갈 수 있는 계단이 된다

져스틴 : 헤헤헤... 용사라, 부끄러운데...

가드인 : 오랜만입니다. 장로. 오늘은 마을 부근에 있는 고대 유적에 관한 이야기를 듣고 싶어서 왔습니다만... 확실히 원한다면 어디든지 가는 것이 가능한 유적이 이 부근에 있었다고 기억하는데...

촌장 : 원하면 어느 장소라도...!? 아!「신이 숨은 언덕」을 말하는 거로군?

져스틴 :「신이 숨은 언덕」!?

스우는 앞으로의 모험을 포기하기로 마음먹는다

촌장 : 분명 언덕 부근의 동굴 속에 있는 고대문명의 기계라면 사람이 원하는 어떤 장소라도 데려가 준다고 하더군. 그러나 그 마법진을 사용하려면 언덕의 정상에 있는「전송의 구슬」이 필요하지.

져스틴 :「전송의 구슬」!? 가지가지 하는군.

촌장 : 흠... 고대기계에 정령의 힘을 모은「전송의 구슬」을 사용하면 기계가 움직인다고 하던데... 그러나「전송의 구슬」은 한번만 사용하면 정령의 힘이 해방되어 다시는 사용할 수 없다고 하더군.

져스틴 : 한번이면 충분해요! 좋았어! 그러면 빨리 가지러 가자!

스우 : ... 져스틴! 나... 왠지 피곤해... 구슬을 찾으러 가는건 내일로 하고 오늘은 숙소에서 쉬고 싶어.

스우의 부탁으로 숙소로 가기로 한 일행이 촌장의 집에서 나오자 갑자기 스우가 쓰러진다. 놀란 져스틴은 스우를 아르마의 병원으로 데려가고 아르마는 어린 몸으로 무리한 모험을 계속해 왔다며 푹 쉬고 나면 괜찮겠지만 앞으로의 모험은 무리라고 말한다. 져스틴들은 어쩔 수 없이 스우를 병원에 남겨둔 채「신이 숨은 언덕」으로 간다.

- 신이 숨은 언덕 -

이곳은 적과의 전투보다는 하나하나 길을 열어가는 것이 중요한 던전이다. 우선 왼쪽길로 들어가서 상자에 있는 은의 열쇠(きんのかぎ)를 입수하고 가운데 문으로 들어가자. 그 후에 엘리베이터 같은 이동장치를 이용해 전진하여 금의 열쇠(ぎんのかぎ)를 입수하며 언덕의 모든 지역을 다닐 수 있게 된다.

이별을 아쉬워하는 스우. 참았던 울음을 터뜨린다

- 아르마의 병원 -

아르마 : 또 약을 먹지 않았구나. 이 약은 잘 듣는다고 말했잖아. 눈 딱감고 먹으면 될텐데...

스우 : 헤헤... 그럴 수는 없어요. 이 애가 너무 불쌍한걸요.

아르마 : 뭐, 단순한 과로일뿐이니까 푹 쉬면 금방 좋아질테니 너무 신경쓰지 말아라. 아까부터 계속 밖만 바라보고 있는데... 무슨 생각을 하고 있지?

스우 : 아아... 아이라니... 저 아르마 선생님. 져스틴은 너무한 거 같아요. 저는 내버려둔채 혼자서만 점점 크다니...

아르마 ; 흠... 그 나이의 남자아이는 쑥쑥 자랄때니까... 뭐, 여자아이도 이제부터 자랄거니까 앞으로 5년만

스우를 위해 전송의 구슬을 사용하겠다고 말하는 져스틴

별안간 결투를 신청하는 가드인

지나면 따라 잡을 수 있을거야.

스우 : 앞으로 5년이라... 그때까지 저는... 계속... 저에게는 무리겠지요.

- 아르마의 병원 -

언덕에서 「전송의 구슬」을 손에 넣은 져스틴은 혼자있는 스우의 상태가 걱정이 된다면 아르마의 병원으로 간다. 이곳에서 져스틴은 스우가 같이 여행할 수 없다는 사실을 알고 하루라도 빨리 몸이 날 수 있도록 전송의 구슬을 이용해 스우를 팜 마을로 보내주기로 결심한다.

져스틴 : 돌아왔어 스우! 많이 건강해졌니?

아르마 : 이봐! 여기는 병원이야. 좀 조용히 들어올 수는 없겠니? 스우가 계속 기다리고 있었어. 져스틴... 너와 이야기를 하고싶은 것 같더군.

져스틴 : 걱정하지마! 전송의 구슬이라면 이렇게 가지고 왔다고! 함께 인어의 바다를 건널 수 있어.

스우 : 져스... 져스틴! 나... 어른이 될 때까지 모험은 그만두기로 했어.

져스틴 : 무슨소릴 하는거야! 이 병원에서는 스우가 낫질 않는 거야!?

아르마 : 무례한 녀석이군. 스우의 몸은 많이 좋아졌다. 하지만 그것도 지금뿐, 계속 모험을 같이하면 언제 또 똑같은 일이 일어날지 몰라. 이후에 너가 아무리 스우를 돌봐준다고 해도 분명히 또...

가드인 : 흠... 확실히 지금은 괜찮을지도 몰라. 그러나 본래 체력이 약하기 때문에...

피나 : 그래... 아르마 선생님이 말하는대로...

져스틴 : 잠깐! 무슨 말이 하고 싶은거지! 스우는 우리의 동료라고! 그렇지 스우! 이젠 괜찮은거지? 응?

스우 : 이미 결심했어. 나의 모험은 잠시 쉬기로...

져스틴 : 그럼 이렇게 하자. 스우가 어른이 될때까지 나도 여기에 같이 남겠어. "내가 없으면 져스틴은 아무것도 할 수 없어!"라고 스우가 말했잖아! 이걸로 나의 모험도 잠시 쉬겠어.

스우 : 안돼, 안돼! 져스틴은 모험을 계속 하는거야. 그리고... 그리고! 져스틴은 모험자잖아? 내가 내가 아무리 키가 커도 이미 쫓아갈 수가 없는 존재라구. 모르겠어!? 져스틴은 이미 당당한 한사람의 모험자라구!

져스틴과 피나는 가드인에게서 받은 배로 다이트를 떠난다

져스틴 : 하지만... 스우 혼자 여기에다 둘 수는 없어.

아르마 : 흠... 다이트 보다는 자신이 태어난 곳이 더 좋긴하지만...

져스틴 : 팜으로...!? 그래! 전송의 구슬을 사용하겠어.

피나, 스우 : 뭐라고!!

져스틴 : 이 구슬을 사용하면 원하는 장소에 갈 수 있다고 했잖아. 이 구슬은 스우를 위해서 사용하겠어.

스우 : 아, 안돼 져스틴... 나 때문에 사용한다면 인어의 바다는...

피나 : 괜찮겠어 져스틴!? 그 구슬은 한번밖에 사용할 수 없잖아.

져스틴 : 한번밖에 사용할 수 없기 때문에 가장 중요한 일에 사용하고 싶어. 지금 가장 나에게 중요한 것은 스우... 바로 너야!

스우 : 져스틴...

져스틴 : 우리들이라면 괜찮아. 난관을 돌파하는게 모험가잖아? 스우, 방금 말했었지. 나는 이미 당당한 한 사람의 모험가라고!!

스우 : 져스틴... 그래... 고마워!

져스틴 : 그러면 신이 숨은 언덕으로 가자!

가드인 : 흐음... 난관을... 넘어서라... 안됐지만 여기서 작별을 해야겠군. 스우...

스우 : 에!? 가드인은 전송해주러 가지 않는거야?

가드인 : 음...한가지 볼일이 생각나서... 또 보자구 스우! 너가 언젠가 [멋진 아가씨]가 될 날을 손꼽아 기다리지.

스우 : 에헤헤... 응! 또... 꼭 만나는 거예요. 가드인!

가드인 : 져스틴, 스우를 보내주고 오도록 해. 나는 다이트의 숙소에서 기다리고 있을테니까.

- 신이 숨은 동굴 -

져스틴 : 그래! 여기에 구슬을 꽂으면 되는 거겠지. 스우 간다!!

스우 : 와~! 팜 마을이다! 그리운데...

져스틴 : 대단해... 정말로 생각하는 곳을 갈 수 있다니...

스우 : 져스틴, 말도 안돼는 생떼로 피나를 곤란하게 만들면 안돼. 알겠지? 아, 그리고 손수건은 언제나 주머니속에, 칫솔은... 헤헤, 져스틴은 이미 내가 없어도 괜찮겠지... 져스틴, 피나... 여기서 안녕이네. 둘 모두 건강해야해!

져스틴 : 스우... 정말 괜찮겠어? 혼자서... 나, 스우와 함께 돌아가도...

스우 : 안돼! 약속했지? 져스틴은 모험을 계속하기로... 나 그만 갈께... 돌아가서 리리 아줌마의 요리를 배부르게 먹자 프이.

져스틴 : 뭐야 스우녀석, 신이 나가지고... 나 따위는...

피나 : 져스틴... 그런게 아니야. 이젠 괜찮아 스우! 이제는... 더이상 무리하지 않아도 돼.

스우 : 역시 피나에게는... 숨길수... 하지만, 하지만 싫어! 두사람이 기억하는 나의 마지막 모습이... 울고 있는 모습이긴 싫어!

피나 : 괜찮아 스우. 만약 지금 참는다면... 팜에 돌아가서 혼자 울거잖아? 응?

스우 : 피...피나!! 계속... 계속... 모두와... 나도! 나도! 피나는 앞으로도 져스틴을 따라갈 수 있겠지만 나는 더 이상 함께할...

피나 : 함께야! 아무리 멀리 떨어져 있어도 스우의 마음은 언제나 우리들과 함께 할거야. 그렇지?

스우 : ...응!

피나 : 약속할께 스우! 반드시 다시 만나서 모험을 떠나기로! 져스틴과 나, 그리고 스우 셋이서...

스우 : 고마워 피나. 이젠 괜찮아... 나 꼭 다시 만나러 올께. 그때까지 둘이서 함께 모험을 계속하고 있어야해! 약속이야! 아! 그렇지!! 지금의 나를 잘봐둬! 둘다! 잘 기억해두지 않으면 내가 멋진 아가씨가 됐을 때 알아보지 못할 테니까!

져스틴 : ...스우!

스우 : 바이바이! 져스틴이라면 반드시 꿈을... 엔쥬르를 발견할 수 있을거야!!

져스틴 : 스우~~~~!!

피나 : 져스틴... 스우를 전송하려고 왔는데 오히려 우리들이 전송을 받는 격이 됐지?

져스틴 : 응!... 스우 녀석!! 좋았어! 반드시 인어의 바다를 넘고 말테다! 두고 보라고 스우!

스우를 보내주고 다이트 마을의 숙소로 돌아오면 가드인이 인어의 바다를 건널 방법을 생각해 놨다면 준비가 끝나는대로 자신의 집으로 와달라고 말한다. 방법을 생각해 놨다는 가드인에게 고마워하는 두사람. 아이템 구입 등의 준비가 끝나는 대로 비룡의 계곡으로 가자.

-가드인의 집-

가드인 : 준비는 됐나 져스틴?

져스틴 : 아아, 언제라도 OK야! 빨리 인어의 바다로...

가드인 ; 져스틴... 너는 난관을 극복할 때마다 멋있는 성장을 거듭해 왔어. 게다가 동료와의 이별이라는 괴로운 고난도 넘은 지금! 너는 다시금 새롭게 한사람의 사나이가 됐다!

피나 : 잠, 잠깐 가드인...!?

가드인 : 지금이야말로 몸과 마음을 다해서, 너의 사나이로써의 출항을 내가 축복해 주겠다.

져스틴 : 무슨말을 하는거야? 인어의 바다를 건너갈 방법이나...

가드인 : 나와의 결투에서 이긴다면 인어의 바다를 건너가는 것쯤은 손쉬운 일...

져스틴 : 에~ㅅ!! 가드인과 결투를!! 어째서 그래야 하지!?

피나 : 그래 가드인! 정신차려요!!

가드인 ; 나의 정신은 이렇듯 말짱하다! 피나, 절대로 끼어들어선 안돼. 이 결투는 신성한 남자대 남자의 의식!! 자아, 간다 져스틴!!

가드인 : 훌륭해... 훌륭하다 져스틴!! 너는 이미 무인으로써도, 한명의 사나이로써도 나의 상상을 훨씬 뛰어넘었다. 지

금이야말로 너에게 이것을 전수해 주겠다. 나의 기술 용진겁을!! 검의 힘, 땅의 힘, 불의 힘... 이 세가지를 모두 단련해야 용진겁을 사용할 수 있다. 우리 일족 대대로 전해지는 기술이다... 당당한 한사람의 사나이로 인정받아야만 사용할 수 있는 기술이다. 지금의 너라면 이것을 받아도 어울릴거야. 그리고 또 하나... 인어의 바다를 넘어갈 수 있도록 내 배를 다이트의 항구에 갖다 놓았다. 네가

갑자기 나타난 여자아이에게 질투를 느끼는 피나

피나는 뭔가 수상하다고 말하지만 단순왕 져스틴은 또 그녀의 말을 듣지 않는다

본모습을 드러낸 인어… 라기 보다는 아구에 가까운데..

좋은대로 사용해도 좋아.

져스틴 : 다이트의 항구라… 좋았어!! 그 배로 바다를 건너겠어! 자, 함께 가자 가드인!

피나 : 마음대로 사용하라니… 그 배는 가드인의 것이잖아요. 그말은…

가드인 : 더이상 내가 따라갈 필요가 없어. 말했잖아!? 져스틴은 이미 당당한 한사람의 사나이라고. 날마다 성장해가는 너의 모습을 보고 나는 생각했다. 나도 새롭게 수행을 위한 여행을 떠나야겠다고…

져스틴 : 그런, 가드인…

가드인 : 하하하! 남자가 그런 얼굴 짓지마! 서로 같은 길을 걸어간다면 언젠가 다시 만나게 될 테니까. 그 때는 다시 검을 맞대고 서로의 성장을 비교해 보자구! 즐겁게 기다리마. 그럼, 안녕 져스틴!

피나 : 그는 여행을 하는 도중 계속 져스틴의 성장을 돌봐준거군.

져스틴 : 약속할께 가드인! 꼭 다시 만나기로!!

- 다이트의 항구 -

져스틴 : 아르마 선생님 안녕하세요? 헤에! 이게 가드인의 배인가? 꽤 튼튼해 보이는데…

아르마 : 이것은 녀석의 집에 전해 내려오는 오래된 배지. 그 녀석이 아무리 험하게 사용 했어도 꿈적도 않는 튼튼한 배야.

져스틴 : 그렇다면 어중간한 파도나 바람에는 견딜 수 있겠군.

아르마 : 쯘쯘한 그녀석의 정성이 가득 담긴 선물이니까 소중하게 사용해야 해.

져스틴 : 알고 있어요! 소중하게 사용해서 인어의 바다를 건너 갈께요.

아르마와의 대화가 끝나면 피나와 져스틴은 가드인이 건네준 배에 올라타고 동쪽 대륙을 향해서 잃어버린 대륙을 뒤로 한다.

인어의 유혹

가드인에게 받은 배를 타고 동쪽 대륙을 향해서 가던 어느날 밤. 피나가 자리에 없자 그녀를 찾아서 밖으로 나온 져스틴은 피나와 대화를 나누던 중 물에 떠내려 온 한 여자아이를 구해주게 된다.

피나 : 아! 져스틴 일어났어? 주위를 둘러봐. 온통 바다뿐이야. 섬 그림자 하나도 보이지 않아. 달이 너무나 아름다워… 별들이 바다에 비춰져 반짝이고 있어… 져스틴, 계속 그렇게 서있을 생각이야? 옆에와서 앉아.

져스틴 : 그, 그럴까…

피나 : 어째서 그렇게 떨어져 앉는거야! 정말, 어쩔 수 없군. 후훗… 이렇게 둘이서만 있는 것도 처음이네…. 져스틴. 어째서 아무말도 않고 있는거야?

져스틴 : 에…그…그러니까…

피나 : 난 말이야… 계속 생각하고 있었어. 밤바람을 맞으면서… 내가 무슨 생각을 했는지 알겠어? 맞춰봐 져스틴?

져스틴 : 알았다! 내 생각을 한거지! '져스틴은 어쩜 그렇게 멋있고 남자다울까'를…라가 없겠지.

피나 : 틀,렸,어!

져스틴 : 그야 그렇겠지…

피나 : 라고 딱 잘라 말할 수는 없지만.

져스틴 : 에!?

피나 : 생각해 보면 져스틴을 처음 만난 것도 바다 위에서 였지.

져스틴 : 그 때의 피나는 견습선원이라고 모험자의 인사도 해주지 않았었지.

피나 : 함께 여행을 하리라고 그때에는 생각도 못할 일이었는데… 져스틴은 볼때마다 강하고, 늠름하며, 믿음직해져서… 나의 마음속에도 큰 존재로 자리잡게 됐어.

져스틴 : 피나…

피나 : 옛날, 아직 언니와 같이 살 무렵에는 참으로 행복했었어… 그런데 어느날 누나는 집을 나갔어. 나 혼자만을 남겨둔채… 지금도 때때로 불안해져. 행복하다고 생각하면 할수록 불안감은 커져만 가. 모두 없어지는 것

드디어 동 에렌시아 대륙에 도착한 져스틴과 피나

은 아닐까, 언제가 또다시 혼자가 되는 것은 아닐까하고... 져스틴, 우리들 앞으로도 계속 함께 있을 수 있는거지...

져스틴 ; 그야 당연하지! 우리들은 앞으로도 계속 함께 모험을 할테니까.

피나 : 기뻐... 고마워 져스틴! 난... 져스틴과 함께 있으면 몸이 뜨거워져... 굉장히 행복한 기분이 들어. 그건 상대가 져스틴이기 때문이야... 이 세상 누구라도... 심지어 언니라고 해도 대신할 수 없어.

져스틴 : 피나...

피나 ; 져스틴. 날... 좋아해?

져스틴 : 좋아하는게 당연하잖아! 스우도 가드인도, 모두 피나를 좋아해!

피나 : ...져스틴 내가 듣고 싶은 말은 그런게 아니라...

져스틴 : 에!? 피나... 그건 대체 무슨 뜻이지!? ... 피나 ... 달빛 때문일까... 평상시와 달라보여. 뭐랄까... 그... 굉장히 아름다워 보여! 아! 저, 그....그게 물론 항상 귀엽지만 말이야!.. 무슨말을 하는거야 난.

피나 : 신기하네. 둘이서만 있으니까 평소에는 부끄러워서 하지 못할말도 지금이라면 할 수 있을 것같은 느낌이 들어. 져스틴... 너는 나에게 있어 특별한...

져스틴 : 뭐, 뭐지 지금 그 소리!?

피나 : 어떻게 되거지? 뭔가 부딪히는 소리가 들렸는데? 아앗!

져스틴 : 사람이다! 빨리 구하지 않으면...

져스틴 : 괜찮아요? 상처는 없어요?

여자아이 : 아아... 용사님 도와주세요. 해적이... 해적이...

져스틴 : 와와~ㅅ!!

피나 : 져스틴!!

져스틴 : 자, 잠깐만 기다려 줘요. 사정을 이야기하지 않으면 모르잖아요.

피나 : 그, 그래. 그리고 져스틴에게서 빨리 떨어져!

여자아이 : 저는 근처의 섬에서 도망쳐 왔어요. 해적들이 우리들을 습격해서...

져스틴 : 뭐라고!? 해적이 있단 말이야?

여자아이 : 그래요! 우리들은 모두 녀석들에게 붙잡혀서... 저만 도망쳐 나왔어요. 네? 부탁드려요. 용사님! 모두를 구해주세요!

갑자기 나타난 여자아이의 출현으로 겨우 만들어졌던 분위기는 사라지고 져스틴은 그녀가 말하는 섬으로 가서 해적들로부터 그녀의 동생들을 구해주기로 한다. 그러나 보지도 못한 섬이 갑자기 나타나자 의심하기 시작하는 피나. 그리고 이번에도 전처럼 져스틴은 신나서 설치기 시작한다.

-해적의 섬-

섬은 그리 넓지도 않고 여려개의 길이 이어져서 만들어진 것이므로 가운데 해적들의 집이 있는 곳까지는 금방갈 수 있다. 그곳에 도착하면 네명의 여자아이들이 안에 있는 막내를 구해달라고 말하고 막내를 구하기 위해서 들어간 져스틴은 뒤늦게서야 이것이 인어들의 함정이었다는 사실을 알게 된다. 한번 실수는 병가지 상사라지만 져스틴에게는 해당되지 않는 것 같다.

-배 위-

피나 : 뭐야 일어나 있었네? 잠이 오지 않나보지?

져스틴 : 조금 반성하고 있는 중이야. 피나가 한말을 들었으면 인어의 함정따위에 걸려드는 일은 없었을텐데... 혹시 나 혼자였다면 인어에게 잡혀 먹혔을지도... 전혀 전보다 나아진게 없어. 정말 나는 성장하고 있는 걸까?

피나 : 져스틴은 확실히 성장하고

미개의 숲에서 만난 기드. 선심쓰는 척 재워주더니 이제와서 돈을 달라구! 과연 세계 제일의 상인답군

풀이 위로 올라갈 때 지나갈 수 있는 길을 놓치지 마라

있어. 인어따위에게 잡혀먹히는 일은 없어. 그리고... 져스틴을 혼자 두는 일 따위는 하지않아. 혹시 혼자였다면... 이라는 말은 하지도 마. 모험도중 위험에 처할 때야말로 파트너는 항상 협력해 나가는 것이니까. 게다가 져스틴은 나에게 있어서 특별한...

져스틴 : 피나, 어제밤도 특별한... 이라고 말했었지? 나의 특별한... 다음엔 뭐지? 들려줘 피나!

피나 : 후후후 듣고 싶어? 져스틴?

져스틴 : 아니, 뭐... 꼭 듣고 싶다기 보다는...

피나 : 괜찮아 져스틴. 지금의 나는 내 자신의 마음을 확실히 알고있어. 분명 이 마음은 누구에게도 말로 표현할 수 없는... 아니, 하고 싶지 않아.

져스틴 : 이제부터는 모든 일에 있어 조심할께. 인어에게 당하는 것보다 피나에게 혼나는 것이 훨씬 무서우니까 말이야.

피나 : 정말 반성하고 있는 거 맞어? 정신차려 져스틴.

져스틴 : 아침이다... 아침이 밝아오고 있어. 피나...

피나 : 새로운 모험이 시작되는 아침이네... 아, 저길 봐! 육지가 보여!

긴 여행 끝에 마지막 대륙에 도착한 져스틴과 피나... 이곳에서 그들을 기다리고 있는 운명은 그들의 인생을 크게 바꿀 숙명이 될 것인가... 떠오르는 아침해가 그들의 앞길을 환히 비춰주듯이 세상을 붉게 물들여 가고 있었다.

신화의 정체

東 에렌시아 대륙 공략 루트

미개의 숲 - 카프 마을 - 돌의 숲 - 재앙의 탑 - 질 사막 - 질 퍼든 - 사바나 평원 - 프리넌 산맥 - 레누 마을 - 질 퍼튼 신전 - 가라일 군 공중전함 - 무지개 산 - 아렌토 - 군사기지(J)

카프마을의 위기

- 미개의 숲 -

드디어 배를 타고 바다를 건너온 져스틴과 피나. 그들이 도착한 바닷가에는 이제껏 본적이 없는 식물들과 괴물들로 가득했다. 이름도 알 수 없는 숲속을 계속 나아가다 보면 중간에 기드의 막사를 발견할 수 있다. 정말이지 이 토선생은 못 가는 곳이 없는 것같다. 그곳에서 기드는 져스틴이 정령을 봤다고 말하자 져스틴에게 나름대로의 사명이 있는 것같다고 말하며 앞으로의 모험도 결코 도중에 포기하지 말아 달라고 부탁한다. 그뒤에 숲을 더 나아가면 갑자기 카프족의 꼬마가 져스틴을 보고 「탑의 녀석들이 공격해 왔다」라는 말을 하며 도망치듯 사라지는 것을 보게 된다.

꼬마를 발견한 후 미개의 숲 4번째 지역으로 가면 랏프를 만나게 된다. 랏프는 져스틴과 피나가 귀가 짧다는 이유로 「탑의 녀석들」이라고 단정하고 마을로 끌고 가려는데 갑자기 닛키가 식인식물에 잡혀 위기에 처하자 져스틴들과 힘을 합해서 닛키를 구하

져스틴과 피나의 말을 믿지 않는 랏프. 첫인사이 꼭 불량배같다

외부인이 마을에 들어온 것을 꺼리는 주민들

고 오해가 풀리고 사과의 뜻으로 랏프는 져스틴과 피나를 마을로 초대한다.

- 카프 마을 -

랏프가 두사람을 데리고 마을로 들어가자 사람들은 자신들과 모습이 다른 져스틴과 피나가 마을에 들어온 것을 꺼리고 장로의 손자인 랏프는 막무가내로 두사람을 데리고 들어온다. 장로에게 가면 탑에 대한 이야기를 들을 수 있는데 이전 카프 민족이 살던 곳에 군대가 와서 탑을 세우자 마을과 숲이 돌로 변해서 현재의 미개의 숲으로 이주하게 됐다고 한다.

장로의 이야기를 듣고 무엇인가를 생각하던 두사람은 랏프가 매일 「돌의 숲」으로 간다는 말을 듣고 함께 데려가 달라고 부탁한다. 돌의 숲은 마을을 벗어나 북쪽에 있으므로 숙소에서 세이브를 하고 상점에도 들린 후에 가도록 하자.

- 돌의 숲 -

프 : 내가 아직 닛키만 했을 때 재앙의 탑에 놈들이 나타났어. 그리고 마을

져스틴은 랏프의 말을 듣고 재앙의 탑을 부숴버리러 가자고 말한다.

이 돌로 변해버렸지… 그때 살아남은 인간만이 지금의 마을을 만든거야. 많은 고생이 있었지. 나는 어린이였기 때문에 힘든 일은 하지 않았지만… 그대신 난 언젠가 어른이 되면 반드시 탑을 부숴버리겠다고 말이야.

져스틴 : 뭐지 그 둥글둥글한 건?

랏프 : 우리 아버지와 어머니야. 이곳에 올 때마다 정성들여 닦았더니 이렇게 둥글게 변하더라구. 내가 어른이 되면 없어져 버리지 않을까!? 하하하!!

져스틴 : 랏프! 지금 즉시 재앙의 탑을 부숴버리자.

랏프, 피나 : 져스틴!?

져스틴 : 아무리 그래도 이런일이 있어서 되겠어? 그렇지 랏프?

랏프 : 부숴 버린다구… 지금 우리들끼리…!?

져스틴 : 우리들이라면 할 수 있어! 아니, 우리들이 하지 않으면 누가 하지!?

랏프 : 좋았어! 갈까 져스?

져스틴 : 그래… 그런데 그 져스라는게 뭐야?

랏프 : 헤헤! 져스틴이라고 끝까지 다 부르는 것보다 편하고 쉽잖아? 어때 마음에 들어? 자, 멍하니 서있지 말고 가자! 재앙의 숲은 바로 이 앞이야.

- 재앙의 탑 -

랏프 : 이걸 봐, 져스!

져스틴 : 이상하군… 군인이 한명도 보이지 않다니…

랏프 : 수상한 냄새가 나는데… 저쪽에 연기가 올라오는 걸보니 먼저 온 손님이 있나보지? 내 느낌에는 말이야… 이런 짓을 할 사람은 레누인밖에 없다고 생각해. 분명히 혼자서 한 짓일 거야.

져스틴 : 에엑!! 가라일군을 상대로 혼자서!! 대체 레누인이란…

랏프 : 화가 머리끝까지 난 레누인은 아무도 말릴 수가 없지. 헤헤… 지금이야말로 진짜 괴물을 보게 될지도 모르겠는데.

탑의 입구를 찾기 위해서 돌아다니다 보면 연기가 나는 창고앞에서 흡사 광인전사와도 같은 얼굴을 한 거인 여자와 만나게 된다. 그녀의 이름은 밀다. 그녀가 져스틴들이 오기전에 탑을 난장판으로 만든 장본인이다. 그리고 랏프의 예감대로 역시 레누인… 그녀는 져스틴들도 가라일군과 한패라고 생각하고 공격해와 랏프를 거의 반죽음 상태까지 만들어 놓는다.

주위의 모든 것을 돌로 만들어 버린 재앙의 탑

흡사 마약 중독자 같은 얼굴의 밀다

밀다가 동료로 들어온다

- 재앙의 탑 내부 -

탑 내부에 들어서면 중앙의 계단으로 올라가기전에 오른쪽의 문을 열고 들어가 벽을 부수고 진행하자. 이곳에는 총 2개의 전력 컨트롤 룸

이런 제어실을 모두 부숴버리면 위로 올라갈 수 있다

가이아를 배양하는 모습을 보고 놀라는 일행

저스틴이 배양관을 파괴하자 가이아가 뛰쳐 나오고 주변환경이 돌로 변해 버린다

장로는 마을의 규율을 들먹이며 일행을 안으로 들어가지 못하게 한다

마을을 습격한 가라일군에 맞서 싸우는 저스틴들

린의 정체는 광익인이었다.

저스틴들이 마을에서 나가게 되자 따라서 마을을 떠나는 랏프. 대단한 녀석이다

이 있는데 이것들을 부수지 않으면 최상층으로 올라가는 곳의 문이 닫혀버리므로 진행할 수 없다. 그외에도 다수의 함정이 준비되어 있는데 함정들을 피해서 위로 올라가면 최상층에서 가이아를 보게 된다.

랏프 : 이, 이봐! 저게 뭐지...?

져스틴 : 사, 살아있는 걸까?!

밀다 : 쉿! 누가 온다.

나나 : 린에 관한 문제는 일단 접어두기로 하고... 어떻게 할꺼야? 발 장군에게의 보고는? 최근 가이아의 성장이 완전히 멈춰있잖아.

미오 : 가이아의 육성은 군의 모든 프로젝트 중에서도 가장 중요한 것이라 진행이 더뎌진 사실을 장군이 알면 얼마나 혼나게 될까?

사키 : 오늘은 나나가 보고할 차례지. 딴말은 하지 말고 거짓말을 해버리자. 가이아는 계획대로 자라고 있다고.

져스틴 : 가이아? 키운다고? 대체 무슨 생각을 하는거야 저 녀석들은?

나나 : 이녀석을 보고 있으면 솔직히 기분이 안좋아. 생리적으로 받아들여지지가 않는 것같아.

사키 : 나 역시 그래... 이런게 이상의 세계를 만들어준다고는 도저히 믿기지 않아.

미오 : 임무에 의문을 갖는군요. 두 사람다. 혹시라도 그런 사실이 발 장군의 귀에 들어갔다간!?

발 : 가이아의 육성은 어떻게 되고 있나? 순조롭게 진행되고 있겠지?

나나 : 옛! 봐 주십시오 발 장군. 모두 계획대로 진행되고 있습니다. 이대로라면 가까운 시일내에...

발 : 너희들... 나를 속일 셈이냐? 아무런 진보도 없지 않느냐!! 이 쓸모없는 것들!!

사키 : 죄, 죄송합니다 발 장군. 다음에는 반드시 좋은 결과를!!

발 : 근처에 있던 마을도 완전히 돌이 된 것 같더군. 역시 이 부근이 한계인가?

랏프 : 뭐라고!! 그렇다면 저 가이아라는 것이 부모님의 원수!!?

밀다 : 쉿! 조용히 해!! 발각되면 어쩌려구 그래!

피나 : 어떻게 된거지... 저 사람을 보고 있으면 몸의 떨림이 멈추지 않아...

미오 : 그런데 발 장군님. 아인들이 돌이된 것과 가이아의 성장이 무슨 관계가 있습니까?

발 : 너희들이 그것을 알 필요는 없다. 너희들은 그저 임무에 충실하기만 바란다. 그러면 너희들에게도 들릴 것이다. 고대의 잠에서 깨어나려는 녀석의 숨소리가... 쿳,쿳,쿳... 하하하하하!!

3인조 : 예! 저희들은 임무의 수행에 전력을 기울이겠습니다.

발 : 흠... 그것으로 됐다. 다음 지시가 있을 때까지 가이아의 육성에 전념해라.

3인조 : 옛!

랏프 : 제길!! 가자 져스!!

져스틴 : 그래!! 가이아 녀석! 박살을 내주겠다!!

져스틴이 몰래 가이아의 생체 유지 컨트롤 판넬을 부수자 가이가가 시험관 안에서 뛰쳐 나오고 병사들이 돌로 변해 버린다. 져스틴들은 다행히 정령석의 보호를 받아 돌이 되지 않고 시험관에서 뛰쳐나온 가이아 배틀러와 싸우게 된다.

가이아 배틀러를 쓰러뜨리면 그 자리에 하나의 씨앗이 생긴다. 일행은 가이아의 씨앗을 분석하면 돌이 된 사람들을 구할지도 모른다는 생각에 그것을 카프 마을로 가져가기로 한다. 재앙의 탑을 부순 것에 대해서 의기양양해진 랏프는 마을로 모두를 데리고 가지만 장로는 마을

의 규칙을 어기고 계속해서 외부인을 데리고 들어오는 랏프를 못마땅하게 생각하고 마을로의 출입을 금지 시킨다.

화가 난 랏프는 자신도 마을에 들어가지 않겠다고 말하고 가이아의 씨앗만 장로에게 건네준다. 그리고 그날밤… 숙소에서 식사를 하고 있던 중 피나는 자신의 언니도 가이아의 일에 관여하고 있다는 사실에 상심이 되어 밖으로 나가고 져스틴도 그 뒤를 따라간다. 그리고 홈의 광목장에서 둘이 이야기를 나룰 때 가라일군이 마을을 습격했다는 소식을 듣는다. 빨리 마을로 돌아가자.

가이아의 씨앗을 갖다놓은 마을의 가장 안쪽의 빈터로 가보면 린이 병사를 이끌고 씨앗을 회수하고 있는 것을 보게 된다.

져스틴 : 저, 저것은!? 린!!

피나 : 언니… 어째서!!

린 : 져스틴, 피나… 역시 너희들이로군. 가이아는 가라일군이 회수해 간다. 방해하는 자는 적으로 간주하고 실력행사로 대응하겠다.

랏프 : 뭐라고! 이 마을을 이지경으로 만들어 놓고 그게 할 말이냐!!

밀다 : 마을 하나를 완전히 돌로 만들어 놓고 아직도 부족하냐?

피나 : 그만둬!! 제발… 이제 그만해 언니… 대체 왜, 아무런 죄도 없는 사람들을 괴롭히는 거지. 나는 언니가 군에 들어간 사실이 뭔가 이유가 있다고 생각하고 있는데…

린 : ………… 뭘하고 있나!! 빨리 가이아를 옮겨라!

피나 : 언니!

린 : 피나… 너에게는 너만의 삶의 방식이 있는 거야. 그래 바람처럼… 그리고 나는, 이렇게 살아갈 수 밖에 없어!!

랏프 : 무슨 알 수없는 소리를 지껄이고 있지? 저리비켜 피나!

린 : 가능하면 이 힘을 피나의 앞에서 사용하고 싶지 않았는데…

랏프 : 노, 농담이겠지…

밀다 : 저… 저 날개는!!

린 : 이제 알겠지 피나… 이 날개가 있는한 나는 자유롭게 날 수가 없어. 너가 알고 있던 린은… 이미 이 세상에는 없단 말이야!

져스틴 : 거짓말… 린이 광익인이라니…

린 : 져스틴… 광익인은 당신이 생각하고 있는 것처럼 멋있는 존재가 아니야. 지금 그것을 증명해주지!

져스틴 : 린!!

섬광과 함께 린의 모습은 사라지고 그와 함께 가이아 배틀러의 모습도 사라진다. 마을에서는 일단 사건이 종결됐지만 모든 책임을 외부인과 그들을 데리고 온 랏프에게 돌리고 마을에서 추방이 결정된 일행을 따라 랏프도 마을을 나온다. 밀다는 엔쥬르 문명과 아렌토에 대해서는 자신의 남편인 다린에게 물어보는 것이 빠를 것이라고 말하며 레누 마을로 가자고 한다.

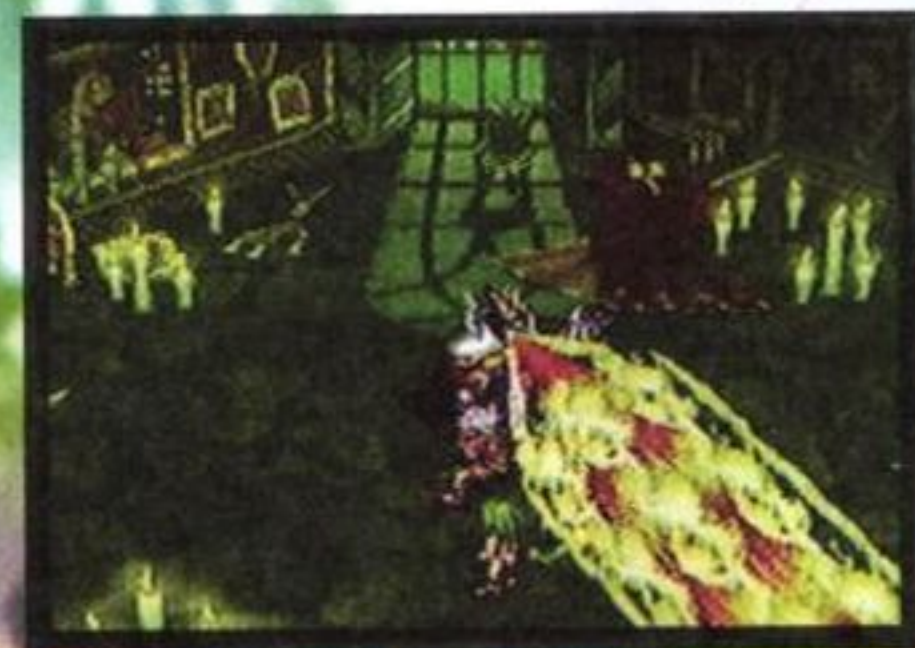
신화의 도시 아렌토로!

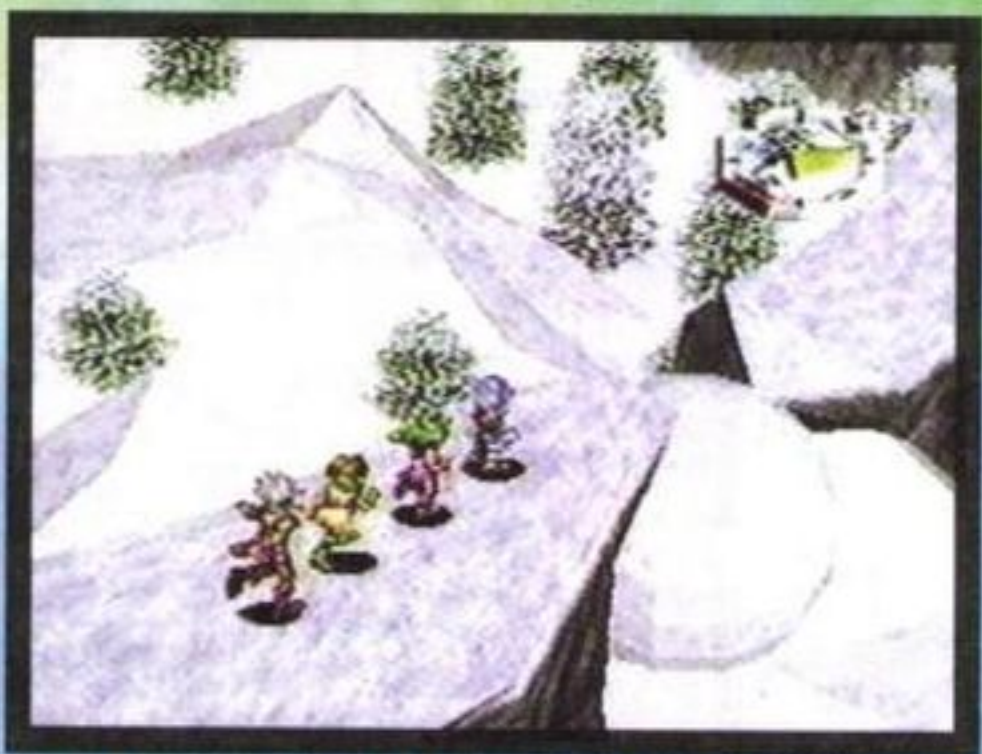
-질 사막과 질 퍼든-

카프 마을을 나와서 레누의 마을로 가기 위해서는 사막을 지나 질 퍼든을 거쳐야 한다. 질 사막은 온통 모래만이 있어서 길을 가끔 헤갈리기 쉬우니 나침반을 따라서 행동해 나가자. 그리고 이곳에는 2개의 스페셜 스테이지가 있는데 시나리오 진행과는 상관없지만 좋은 무기와 마나에그를 얻을 수 있으므로 도전해 보도록 하자. 질 퍼든에 도착하면 무기와 아이템을 구입하고 숙소로 가서 하룻밤

まあ オメェが
遊んでみてぇてんなら
べつに 止めはしねぇけどよ

스페셜 스테이지인 전사의 묘지로 들어가는 입구

또하나의 스페셜 스테이지 몽환성. 전사의 묘지보다 좋은 아이템과 무기가 많다

몽환성의 성주가 사용하는 괴광선은 아군에게 엄청난 대미지를 입히는 기술이다. 이 녀석을 이기면 [번개의 검]을 얻을 수 있다

잘못된 방향으로 가면 밀다가 충고를 한다

작은 눈덩이를 굴려서 큰 눈덩이가 되면 계곡을 건너가는 다리로 사용할 수 있다

을 보내자. 이곳에서는 그 이외에 할 일이 없으므로 그냥 지나쳐도 좋다.

-사파나 평원과 프리닌 산맥-

작은 눈덩이를 굴려서 큰 눈덩이가 되면 계곡을 건너가는 다리로 사용할 수 있다

질 퍼든을 지나서 레누 마을로 가기 위해서 거치는 이곳은 온통 눈으로 덮혀 있으며 적들도 설인과 같은 분위기에 걸맞는 놈들이 등장한다. 적들의 레벨이 낮으며 경험치도 괜찮게 주는 편이므로 레벨 업에 나쁘지 않은 장소다. 프리닌 산맥을 넘으면 레누 마을에 도착하게 된다.

-레누 마을-

마을에 도착해서 밀다의 집으로 가면 밀다와 다린의 재회를 보게 되는데 레누의 남자들은 어른이 되면 소가 되는 우스운 체질이기에 상당히 위화감이 느껴지는 장면이 연출된다. 밀다의 남편이자 3현자중에 막내인 다린은 저스틴의 이야기를 듣고 저스틴이 아렌토에 초대받은 자라며 자세한 이야기는 엔쥬르 문명의 역사에 관해서 해박한 데린에게 들어보라고 한다. 데린의 집은 현관에 도끼가 거꾸로 붙은 곳으로 아이들 3명이 집앞에서 놀고 있는 곳이다.

데린은 카프 마을이 돌로변한 모습이 엔쥬르가 멸망했던 모습과 흡사하다고 말하며 사람들을 원래대로 돌릴 수 있는 방법은 아렌토에 가면 발견할 수 있을 거라고 말해준다. 그리고 마지막으로 아렌토에 가는 방법에 대해서는 3현자중에서 제일 높은 위치에 있는 도린에게 들어보라고 하는데 도린의 집에 가면 그는 이전 레누인의 마을이 돌로 변할 때 한쪽 뿔을 집에 두고 와서 제정신이 아니다. 어쩔 수 없이 일행은 돌로 변한 레누인의 마을로 가서 도린의 뿔을 찾아다 주기로 한다.

-레누 폐촌-

돌로 변한 레누인의 마을은 이전 카프족의 마을보다 훨씬 더 심한 상태로 차원이 일그러져 있다. 원래 마을의 집이었던 건물들이 차위의 입구로 변해 있으니 집들을 통해서 앞으로 나아가자. 특정 워프존을 통한 이동은 사진을 참고하길 바란다. 이전 도린의 집이었던 곳은 현재 이

엣!? 밀다의 남편이 소라니... 레누족의 남자들은 어른이되면 모두 이런 모습이 된다고 한다

이곳이 데린의 집

한쪽 뿔이 없어서 제정신이 아닌 대현자 도린. 약간 위험한 취미를 가진 현자이다

차원공간의 중심으로 변해있으며 그곳에서 보스를 쓰러뜨리면 도린의 뿔을 찾을 수 있다.

-레누 마을 도린의 집-

이차원 공간으로 변해버린 레누 폐촌

이 문으로 들어가면 이차원 공간의 중심부로 가게 된다

가이아 베톨러가 보스로 재등장!

자신의 마을로 돌아온 밀다는 일행과 작별인사를 한다

도린에게 뿔을 달아 주면 도린은 제정신으로 돌아오지만 그전과 별로 달라진게 없는 그의 성격은 그에게 변태 기질이 있다는 것을 증명해준다. 져스틴은 도린에게 지혜의 메달을 보여주면서 이것이 아렌토의 열쇠냐고 묻지만 도린은 지혜의 메달은 질 퍼든 신전의 열쇠라고 가르쳐 주고 질 퍼든 신전에 아렌토의 열쇠인 「지식의 메달」이 있다고 한다.

지식의 메달은 이 대지에 살고 있는 가장 오래된 종족인 모게족이 지켜오고 있다며 모게족의 장로에게 인정을 받으면 신전으로 들어갈 수 있다고 한다. 마지막으로 도린은 아렌토에 가서 리에테를 만나면 그녀의 모습을 져스틴의 눈동자에 담아서 자신에게 보여달라고 말하고 랏프는 결국 도린을 위험한 아저씨로 낙인 찍어 버린다. 밀다는 질 퍼든으로 떠나는 져스틴 일행에게 작별을 고하고 레누 마을에 남는다.

-질 퍼든 마을-

질 퍼든에 도착하면 신전의 입구인 마을 중앙의 분수대로 가자. 그곳이 신전의 입구라는 것을 확신한 일행은 안으로 들어가려 하지만 마을 분수대에서 흐르는 물로 인해 들어갈 수가 없어서 당황해하고 때마침 나타난 모게족의 소녀는 장로가 져스틴을 만나고 싶어한다고 전해준다.

모게족의 장로를 만나기 위해서

분수대의 물때문에 신전에 들어갈 수 없어 곤란해 하는 일행

질 퍼든의 모게족 부락의 장로의 집으로 간 져스틴. 그곳에는 기드가 있고 그곳에서 일행은 기드가 모게족의 장로라는 사실을 알고 깜짝 놀란다. 기드는 져스틴이 아렌토에 가는 이유를 물어보고 대답을 들은 후 분수대의 수로를 막아서 신전으로 들어갈 수 있게 해준다.

-질 퍼든 신전-

공중을 떠다니는 발판으로 이동하자

아렌토로 가는 길을 만드는 열쇠 「지식의 메달」을 입수!

가라일군에게 포위당한 져스틴들

린의 임에 의해서 고렘들이 부활한다

피나의 각성에 의해서 고렘들은 사라지고…

뮤렌은 져스틴을 숨겨준다

질 퍼든 신전은 상당히 넓은 곳이지만 길이 거의 일직선으로 되어 있어 헤매지는 않으리라 생각된다. 이곳 역시 진행은 사진을 참고로 하고 많은 아이템이 있으므로 놓치지 말도록 하자. 특히, 기드는 전체적인 능력치가 낮으므로 많이 신경을 쓰지 않으면 안된다.

기드 : 이것이 지혜의 메달이야. 자, 져스틴.

져스틴 : 좋았어! 이것으로 아렌토에 갈 수 있다!!

져스틴 : 이상한데… 아까까지는 바닥이 움직였었는데…

발 : 아직도, 아직이냐! 뮤렌!!

뮤렌 : 예! 전력을 다해 조사하고 있습니다만 아직 발견하지 못했습니다.

발 : 신전의 문이 열려있다는 사실은 엔쥬르로 초대받은 자가 이곳에 왔다는 것을 의미한다! 엔쥬르로 초대받은 자는 항상 정령석과 함께 있을 것이다. 그것을 알고 있으면서… 따라와라! 린!!

린 : ....

뮤렌 : 말씀드리기 송구스럽습니다만 현재 린 중위는 부관이라는 위치에 있습니다. 중위가 자리를 떠나면 탐색활동에 지장을 초래할 우려가…

발 : 뮤렌… 네녀석은 진심으로 정령석을 찾고 있는거냐?

뮤렌 : !? 무, 무슨 말씀을 하시는 것입니까? 정령석은 우리의 유그드라실 계획에 있어 빠놓을 수 없는 중요한 카드. 그 중요성은 잘 알고 있습니다.

발 : 그렇다면 정령석을 손에넣기 위해서 린의 힘을 사용하는데에 아무런 불만도 없겠지? 너는 지금까지처럼 정령석을 찾도록 해라. 가자 린!!

린 : 네, 넷! 발 장군.

뮤렌 : 더이상 조금의 시간도 지체할 수 없다!! 뮤렌대대의 이름을 걸고 무슨 일이 있어도 정령석을 찾아내라!

뮤렌 : 아버지보다 먼저 정령석을 발견하지 않으면…

가라일군과 마주치지 않기 위해서 다른 길로 가던 일행은 고렘의 벽화가 그려져 있는 방에서 뮤렌과 병사들에게 포위를 당한다. 그리고 위기의 순간!! 갑자기 땅이 울리기 시작하고…

발 장군에게 잡혀가는 피나. 뮤렌은 발 장군에게 반감을 가지기 시작한다

원수는 외나무 다리에서!! 3인조와의 마지막 결투

발 : 그래… 린. 이제 조금만 더 있으면 고렘의 봉인 풀린다… 엔쥬르로 초대받은 자를 말살하는거다. 그리고 정령석을 나의 손에!!

린 : 아, 아직 지하에는… 뮤렌 대령과 병사들이!!

발 : 뮤렌…!? 훗, 그 녀석도 어쩔 수 없는 놈이야. 정령석따위에 구애되지 않았다면 조금더 오래 살 수 있었을텐데… 이제 더이상 녀석에게 볼일은 없다! 이 신전과 함께 영원히 잠들어라!

린 : ....그런!! 안돼! 대령님이!!...

발 : 호오~… 반항할 생각인가? 하지만 그것도 쓸데없는 짓!

린 : 아아악! 뮤, 뮤렌님~~!

고렘의 부활로 인해서 병사들은 사라지고 져스틴 일행은 도망에 성공하지만 얼마후 길이 무너지면서 기드와 랏프가 떨어지고 만다. 동시

에 피나의 몸에서도 변화가 일어나고... 린이 발출한 에너지에 의해서 피나가 광익인으로 각성하게 된다.

발 : 뭐지? 이 느낌은... 뭔가 거대한 힘이 발동되려 하고 있군. 그런 바보같은... 광익인의 힘에 대항할 수 있는 존재라면... 설마, 또 한명의 광익인인가...

린 : 으윽! 피나... 피나!!

피나의 각성으로 고렘은 사라지지만 피나와 떨어져 버린 져스틴은 피나를 찾아 헤매이게 된다. 혼자서 신전내부를 돌아다녀야 하므로 조금은 힘든 싸움이 될지도 모르니 최대한 적과의 전투를 피하도록 하자. 신전을 돌아다니면 뮤렌을 만나게 되고 뮤렌은 져스틴을 숨겨준다.

병사와 자신의 생명에 아랑곳 없이 광익인의 힘을 사용한 아버지 발 장군에 대해 의구심을 갖게된 뮤렌은 쿠데타를 계획하게 되고... 병사와 뮤렌과의 대화로 피나가 가라일군의 손에 잡혀있다는 사실을 알게 된 져스틴은 피나를 구하로 한다.

- 신전 외부 -

져스틴 : 저, 저것은!?

발 : 정령석은 손에 넣지 못했지만 대신 또한명의 광익인을 손에 넣을 줄이야... 후후후... 기뻐해라 뮤렌! 우리의 계획은 또 한발 전진하게 되었다!

뮤렌 : 발 장군!! 반 이상의 병사가 신전이 무너짐과 함께 매장 당했습니다. 이럴 수 있습니까?

발 : 반 이상의 병사!? 훗... 나는 이 「그란들」에서 가이아가 잠든 성... 군사요새 「J」로 향하겠다. 힘들게 손에 넣은 이 아이를 빨리 가이아에게 줘야겠다. 너는 병사의 구조가 끝나는대로 너의 전함 「리온롯트」로 돌아와라.

뮤렌 : ....큭!!

져스틴 : 피나~!! 제길, 어떻게 하면 좋지?

랏프, 기드 : 져스틴!!

져스틴 : 랏프! 기드!! 우왓! 이건 또 뭐야!!

기드 ; 하늘을 나는 고래야. 위급한 상황이 되면 우리들은 이런 것까지 사용하기도 하지.

랏프 : 뭐하는거야 져스틴!! 빨리 타!! 피나가 사라져 버리겠어!!

져스틴 : 좋았어! 피나 기다려!!

져스틴은 전함으로 뛰어들어간다

원수는 외나무 다리에서!! 3인조와의 마지막 결투

- 공중전함 -

피나의 뒤를 쫓아서 하늘을 날아온 져스틴은 적의 사격으로 인해 갑판에 추락하고 만다. 전함의 통제실로 가면 이제까지 온갖 못난 모습을 보여준 3인조와 마지막 대결을 하게 된다. 싸움에서 이기면 그녀들은 어딘가로 사라진다.

3인조를 쓰러뜨린 져스틴은 피나가 있는 곳을 찾기 위해서 기계를 사용하려 하지만 랏프의 조작미스로 자폭 스위치가 가동되고 함내는 대소동이 일어난다. 동시에 브리지로 향하던 일행은 전함이 반으로 갈라져서 헤어지게 되고 져스틴은 피나를 찾아서 사령실로 간다.

- 공중전함 사령실 -

져스틴 : 피나에게서 떨어져!!

발 : 호오~ 너가 정령석을 가진 남자인가? 이런 어린이일 줄은...

피나 : 져스틴! 오면 안돼!

발 ; 후후후... 정령석의 빛과 광익인의 날개가 서로를 부른다고 하는 것

전함의 폭발로 기드와 랏프가 떨어지게 된다

피나를 인질로 정령석을 요구하는 발 장군

비행정으로 탈출하려는 발 장군을 막아서는 져스틴

정체를 드러낸 발 장군의 공격에 져스틴은 날아가 버린다

피나의 빛을 보고 두사람을 구하러 온 기드와 랏프

도린은 무지개 산에 아렌토로의 길이 있다고 말해준다

아렌토의 신관 리에테

떨어진 함정에서 파이프를 잡고 올라와서 발 장군이 도망친 비밀 통로로 쫓아가면 탈출용 비행정이 있는 곳으로 나가게 된다. 이곳에서 져스틴은 혼자서 발 장군과 싸우게 된다.

피나 : 져스틴!!

져스틴 : 피나!!

발 : 끈질긴 녀석이군... 이 여자 아이가 그렇게도 중요하단 말이냐?

져스틴 : 그 더러운 손으로 나의 피나에게 손대지 마라!

발 ; 이 광익인은 나의 것이다. 너에게 광익인의 힘따윈 필요없다.

져스틴 : 말도 안돼는 소리 하지마! 뭐가 광익인이냐! 피나는 피나일뿐이야!! 다시한번 말한다! 피나에게서 떨어져!

발 : 벌레만도 못한 녀석이 잘도 지껄이는군. 좋다... 이 내가 직접 너에게 죽음을 선사해 주지.

어느정도 거짓말이 아닌 것같군. 이 여자 아이는 너에게 돌려 주겠다. 져스틴 군. 단, 정령석과 교환하도록 하자.

피나 : 거짓말! 져스틴!! 믿으면 안돼! 정령석을 건네주면 분명 죽일거야! 부탁이야, 도망가!!

발 : 나의 전함은 곧 추락한다. 너의 손으로 선택하거라! 너에게 있어서 정말로 소중한 것을...

져스틴 : 알겠다... 교환이다! 그러니까 빨리 피나에게서 떨어져!

발 : 후후후... 현명한 소년이로군. 지금 엔쥬르의 위대한 유산이 모두 나의 손으로 들어왔다. 자아, 정령석을 이쪽으로!!

져스틴 : 으아악!

피나 : 져스틴!!

발 : 와하하하하핫~~~! 드디어 내 손에 들어왔다! 무한한 엔쥬르의 힘이여!! 죽어라! 이 불타는 전함과 함께!! 핫핫핫핫!!

발 장군을 쓰러뜨린 져스틴은 피나의 몸에 묶인 밧줄을 풀어준다. 그리고 발 장군의 몸에서 정령석을 찾으려는 순간, 죽은줄 알았던 발 장군이 일어서고 이미 가이아의 일부와 합체한 자신의 정체를 보여준다. 져스틴은 발 장군의 공격에 의해 쓰러지고 피나는 다시 발 장군에게 붙잡히고 만다. 발 장군의 공격에 의해 전함 밖으로 날려져 버린 져스틴은 자상을 향해서 떨어지고 위기의 순간에 피나는 광익인의 힘을 사용해 발 장군의 촉수를 끊고 져스틴을 향해 뛰어내린다.

발 : 바보같은 광익인... 스스로 죽음을 선택하다니! 하지만 상관없다! 봐라! 이 빛을!! 드디어 최후의 정령석을 손에 넣은 것이다. 빛이여!! 나에게 힘을!! 복종하라! 가이아에게!! 하핫핫핫~!

가이아를 부활시키려는 발 장군

가라일군의 전함은 구름사이로 추락하고... 저스틴을 향해서 뛰어내린 피나는 져스틴에게 안긴다.

져스틴 : 제길! 정말 이걸로 나의 모험은 끝이란 말인가?

피나 : 져스틴!!

져스틴 : ...피, 피나 ...어째서... 나를 쫓아온 건가? 어째서 온거야 피나! 그렇게 되면 둘 모두 죽게 되잖아! 바보!

피나 : 다행이야... 이제야 겨우... 이제 두번 다시 헤어지지 않을 거야. 져스...

져스틴 : 피나!... 바보 잖아? 기절할 정도로 무서웠으면서... 바보. 젠장!! 이런데서 죽을까보냐!!

순간, 피나의 몸이 빛이나면서 날개가 나와 두 사람은 공중에 뜨게 된다. 그리고 그 빛을 발견한 기드와 랏프가 하늘을 나는 고래를 타고 나타나 두 사람을 구해준다.

이곳에서는 이제까지 쓰러뜨렸던 보스들이 다시 등장한다

- 레누 마을 말다의 집 -

발 장군에게 정령석을 빼앗겼지만 지식의 메달을 가지고 있는 져스틴. 기드는 지식의 메달을 가지고 레누 마을의 3현자에게 가면 아렌토로 가는 길을 열어줄 거라고 말하고 일행은 아렌토에 가기 위해 레누 마을로 향한다.

져스틴 : 다린... 내 이야기를 들어줘. 실은...

다린 : 흠... 대강 이야기는 알겠습니다. 그런데 당신은 어떻게 하고 싶으시죠?

져스틴 : ... 리에테가 말했어. 많은 답을 알고 싶다면 아렌토로 오라고. 지금은 알 것같아. 여행을 시작했을 때 알 수 없었던 그 말들을... 나에게는 알고 싶은 것들이... 아니, 알지 않으면 안되는 일들이 너무나 많아! 이 세계에 화려한 번영의 역사를 가져왔던 엔쥬르 문명이 왜 멸망했는지... 광익인에 대해서도... 그리고 정령석, 가이아에 대해서도... 난 아렌토에 가고싶어! 아렌토에 가면 알 수 있을 거야! 그 모든 답들에 대해서!!

다린 : 드디어 내가 된 것같군요. 당신이 아렌토에 갈 때가...우리들은 연구자이기 이전에 아렌토로의 문을 지키는 문지기이기도 합니다. 지금까지는 감추고 있었지만... 그러나 당신이라면 자격이 있습니다. 가십시오 져스틴. 아렌토로!!

져스틴 : 갔다 올께. 그리고 모든 의문의 답을 발견해서 돌아올거야. 아렌토에 가는 방법은 도린이 알고 있을 것입니다.

져스틴 : 고마워 다린... 좋았어! 가자!!

다린과의 대화가 끝나고 도린에게 가면 도린은 마을 뒷산에 있는 아름다운 샘에 [지식의 메달]을 던지면 아렌토로 가는 문이 열릴 것이라고 말해준다. 목표는 무지개 산의 무지개 샘.

우주에 떠있는 이곳에서는 이제까지 쓰러뜨렸던 보스들이 다시 등장한다

- 군사기지 [J] -

발 : 뮤렌이냐... 드디어 때가 왔다. 신화의 시대에 조각난 이 정령석이 하나로 재생될 순간이!

뮤렌 : 아버지! 정말로 가이아를 부활시킬 생각입니까?

발 : 지금에와서 무슨소릴 하는 거냐? 가이아의 부활이야말로 우리 유그드라실 계획의 최종목적인 것을... 봐라! 가이아도 기쁨에 떨고 있지 않느냐? 나에게는 들린다... 빨리 정령석

이곳에서는 이제까지 쓰러뜨렸던 보스들이 다시 등장한다

이 리에테와 이야기를 하면 생명이 있는 리에테와 만날 수 있다

린 : 전함 그란들의 추락시에 발 장군을 제외한 모든 병사는 탈출했었습니다. 낙하현장에 전함 리온롯트로 행한 구조대의 보고에서는 굉장히 심한 상황이였다고 하던데... 그런데 어떻게 장군은 상처 하나 없이 살아 남았을까요? 전... 두려워요. 발 장군을 보면 떨림이... 떨림이 멈추지 않습니다.

뮤렌 : 역시... 저 남자에게 정령석을 건네줄 수는...

의 에너지를 달라고 외치는 가이아의 목소리가...

뮤렌 : 아버지! 아직 모르시겠습니까? 가이아는 인간이 만져서는 안돼는 것입니다. 이대로는 과거의 실수를 반복하게 됩니다. 가이아의 저주받은 힘으로 말한마디 못하고 석상이 되어버린 병사와 아인들의 일을 잊으신겁니까?

발 : 그런 쓰레기들이야 어차피 가이아의 먹이가 될 존재...

뮤렌 : 쓰레기...라고 하셨습니까? 그것이 아버지인 당신의 대답이라면!! 우리 가라일군의 대의... 이상세계의 건설은 모두 거짓이었단 말인가!!

발 : 이상세계는 가이아에 의해서만 이루어질 수 있다. 가이아의 의지를 이어받은 자에게는 무한의 복음이 내려지는 것이다. 이 나같은 사람에게 말이다. 후후후... 비켜라 뮤렌! 나는 마지막 정령석의 조각을 가지고 가겠다.

- 무지개 샘 -

기드 : 드디어 도착했군 져스틴.

져스틴 : 이제서야 도착했어. 꿈에서까지 보던 아렌토...

기드 : 자, 아렌토로의 다리를 만드는 거야 져스틴. 샘에 [지식의 메달]을 던져!

져스틴 : 아아~! 알았어!! 간다! 에잇!!

기드 : 나의 역할은 이것으로 끝이네. 여기부터 앞은 너 스스로 만들어 가는거야. 너 자신의 손으로...

져스틴 : 뭐!? 같이가는 거 아니였어!

기드 : 이전에도 말했지? 사람은 누구나 자신의 역할을 가지고 태어난다고. 나의 역할은 여기까지야.

져스틴 : 알았어 기드! 가까운 시일내에 또 만나자!

랏프 : 우아! 핫핫핫~~! 높은데...

져스틴 : 대단해. 구름속을 전점 뚫고 올라간다.

피나 : 저길 봐, 져스틴!!

져스틴 : 저것이... 아렌토!? 저기에 모든 답이 있어...

- 아렌토 -

져스틴 : 여기가... 아렌토. 나, 정말로 왔어... 피나! 랏프!! 나 드디어 왔어! 아렌토에 진짜로 왔어!

피나 : 축하해 져스틴!! 정말로 해냈어!

랏프 : 헤헷!! 져스! 해냈구나!

져스틴 : 좋았어! 가자, 리에테를 만나러! 우리를 기다리고 있을 거야.

리에테를 만나러 가는 길은 미로도 아니기 때문에 어렵지는 않지만 총 3번의 보스급 캐릭터와 싸우게 된다.

미래를 스스로의 손으로 만들라며 리에테를 설득하는 져스틴

마치 추락하듯이 지상으로 내려오는 져스틴 일행

이들 캐릭터들은 일전에 싸웠던 적들의 파워 업 버전으로 세이브 포인트를 최대한 이용하도록 하자. 아렌토의 건물에 들어가면 리에테가 한두명이 아닐 것이다. 그러나 그것들은 모두 환상으로 모든 리에테와 이야기를 하면 생명이 있는 리에테와 이야기를 할 수 있다.

져스틴 : 리에테... 이번에야말로 진짜 리에테지?

리에테 : 잘왔어요. 엔쥬르에 초대된 자여. 많은 답을 추구하는 자 져스틴.

져스틴 : 리에테, 나... 약속대로 왔어! 자, 가르쳐 줘 모든 답을!!

리에테 : 답을 원하는 자에게 답을 주는 것이 나의 역할... 알겠어요 져스틴. 내가 알고 있는 모든 것에 대해서 말해주겠어요. 우리들 계승자는 엔쥬르 문명의 수많은 기억들... 그 기억들과 함께 저는 리에테의 이름을 이어받았습니다. 머나먼 옛날... 인간은 정령과 이야기를 나누는 것이 가능했습니다. 아직 인간이 세계의 일부에 지나지 않았을 때의 이야기입니다. 사람들은 수많은 이야기를 정령들과 나누었겠지요. 그리고 사람들은 수많은 것들을 세계에게서 배웠습니다. 약속의 증거이기도 한 정령석의 빛은 세계를 밝혀주고 사람들은 머나먼 별이라도 왕래할 수 있을 정도의 힘을 손에 넣었습니다. 그리고 빼앗는 행위를 인간이 알게되는 날이 왔습니다. 스스로의 대지로부터 바다를 빼앗고... 하늘로부터 힘을, 그리고 마지막으로 두사람의 광익인의 손에서 정령석을 빼앗았습니다. 사람들은 그 빛을 이용해서 이 세계마저도 바꾸려고 했던 것입니다. 가이아는 이 세계의 모습을 크게 바꿔 놓았습니다. 그러나 사람들은 잊고 있었던 것입니다. 정령석의 빛은 사용하는 자의 마음을 비춰주는 빛이라는 사실을... 약속을 져버린 사람들에게 더이상 정령의 축복은 없었습니다. 세계의 파멸을 막는 것은 이미 불가능한 상태였습니다. 그들이 과거에 자신들의 욕망을 억제할 수 없었던 것처럼... 정령석이 부숴졌을 때 사람들의 세계도 부숴졌습니다. 사람들이 세계의 일부가 되어 마음을 하나로 합하는 일은... 이제 두번다시 없을 것입니다. 정령석은 사람의 마음을 비춰주는 거울 같은 것. 당신이 가지고 있던 정령석도 마찬가지입니다. 당신의 마음을 나에게 전해주었지요. 저쪽을 봐 주세요. 저것은 기억의 석판. 정령석이 사람의 마음을 비춘다면 저것은 대대로 리에테의 마음을 비춰줍니다. 붉은 석판은 행복했던 때를... 푸른 석판은 슬픔으로 일생을 보냈던 리에테의 마음을 나타냅니다.

피나 : 대부분이 푸른색이네...

리에테 : 과거, 세계를 파멸시키려했던 가이아를 두명의 광익인이 그 목숨과 바꾼이래... 붉은 석판이 나타나는 일은 한번도 없었습니다.

져스틴 : 리에테... 당신의 석판은 무슨 색이지?

리에테 : 나의 석판에는 아직 색깔이 들어가 있지는 않지만... 곧 푸른색으로 물들겠지요. 정령석이 가진 힘으로 다시 가이아를 부활시키려는 자가 세계에 있기 때문입니다.

발 : 그랬군. 그래서 발은 정령석을...

리에테와의 대화로 많은 의문이 풀린 져스틴은 리에테를 데리고 지상으로 내려가려 한다. 자신의 운명은 자신의 손으로 결정하는 법... 그것이 져스틴이 리에테에게 강조한 말로 리에테는 자신의 운명을 져스틴에게 맡기기 위해서 같이 지상에 내려가 가이아의 부활을 막기로 한다.

가이아 부활

-군사기지 [J]-

뮤렌은 가이아의 부활을 막기 위해서 쿠데타를 일으킨다

발 : 들리는가 가이아여? 여기에 너의 성을 완성한 이후 너가 부활하기를 기다려온 나의 심장의 고동소리가... 네가 부활하는 날... 그날이야말로 세계를 내손안에 넣는 날이다!!

뮤렌 : 지금부터 우리 가라일군은 나의 지휘하에 들어간다! 유그드라실 계획은 중지... 그리고 가이아와 정령석의 처분을 실행한다. 자아, 아버지... 아니 발이여! 정령석의 마지막 조각을 넘겨라!

발 : 훗... 바보같은 소리를!! 인간의 상식을 뛰어넘은 궁극의 진화형태! 그것이 가이아인 것이다. 아인족의 피가 흐르는 너로써는 알 수가 없겠지. 이 진화가 무엇을 의미하는지를! 모든 것은 가이아를 위해서 존재한다. 나도, 너도, 그리고 모든 인류도!!

뮤렌 : 듣기싫다! 그런 헛소리! 각오하라 발!!

발 : 하하하... 뮤렌이여. 너같은 쓰

이 석상을 조사하면 비밀통로로 가는 문이 열린다

군사기지에서 뮤렌에 의한 쿠데타가 일어났을 때 져스틴 일행은 사바나 평원에 불시착을 했다. 리에테는 루젯트 산맥을 넘어선 곳에서 가이아의 파동이 느껴진다고 하고 일행은 루젯트 산맥을 지나 군사기지를 목표로, 가이아의 부활을 막기 위해서 간다.

정령석을 건네준 져스틴을 원망하는 뮤렌

- 군사기지[J] -

일행이 군사기지에 도착하면 이미 뮤렌의 쿠데타는 성공해서 병사들은 져스틴 일행을 공격하지 않는다. 재빨리 큐렌과 발이 대치됐던 장소로 가보자. 그 곳에서는 죽어가던 병사 한명이 발이 도망친 곳을 가르쳐 주고 방안의 석상을 조사하면 비밀 통로를 발견할 수 있다. 발이 도망친 비밀 지하도에는 린과 뮤렌이 있고 뮤렌은 발에게 정령석을 건네준 져스틴을 원망한다.

최후의 조각을 꽂음으로 부활의 초위기에 들어간 가이아

린의 도움으로 탈출한 일행을 리온로트가 회수한다

뮤렌의 작전에 반대하는 져스틴

부활한 가이아의 촉수사 전 세계로 뻗어 나간다

- 지하유적 가이아의 방 -

발이 정령석을 하나로 만든 순간, 져스틴 일행이 가이아의 방에 도착하고 가이아와 의식이 동조되기 시작한 발과의 전투가 시작된다. "이미 늦었다... 위대한 엔쥬르의 힘은 이제 곧 부활할 것이다. 들리지 않는가? 가이아의 숨소리가..."

발 : 인간이라는 존재를 초월하는 것은... 이런 것인가!!

져스틴 : 바, 발! 네녀석!

발 : 위대한 의지가 들려온다. 먹어버리는 거다... 세계를, 모든 것을!! 가이아여! 나에게 무한한 힘을!! 나와, 나와 하나가 되어라!! 때가 왔다. 드디어... 부활의 때가 온 것이다.

져스틴 : 린!!

피나 : 언니!

린 : 모두, 도망가야돼! 빨리

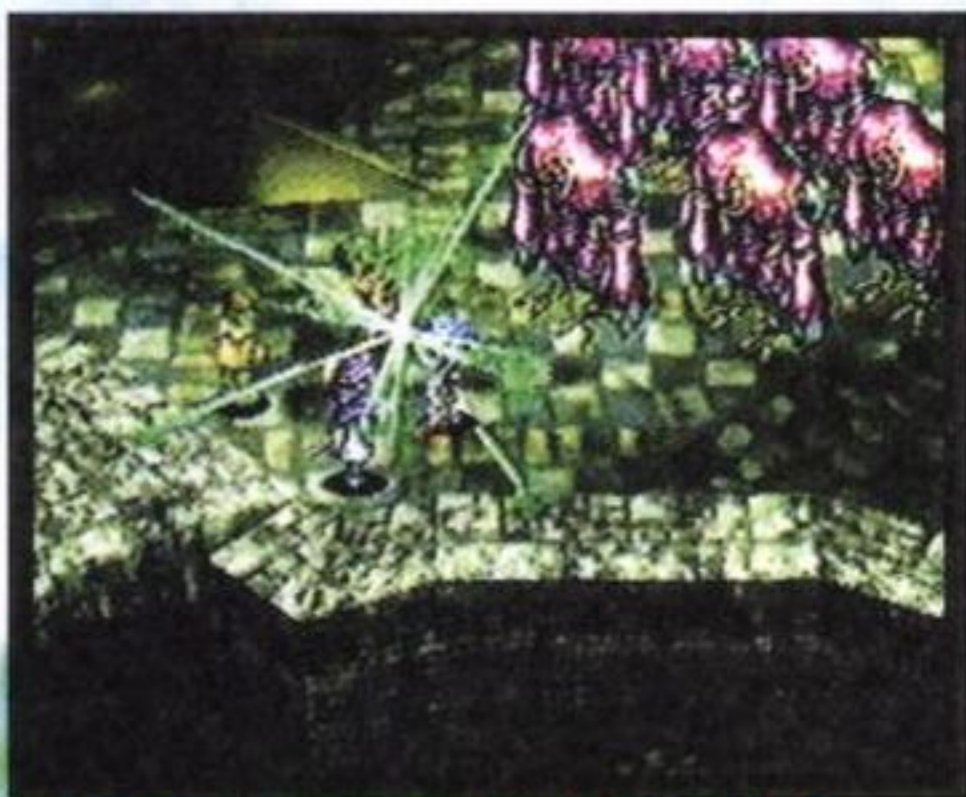
발 : 어째서 반항하는 거냐. 그 몸을 나에게 넘겨라... 너희들이 가이아를 만들어낸 것이다. 사람들의 욕망이 나를 만들어낸 것이라면... 파멸이야말로 너희들의 바램인 것이다!!

레기가 나를 쓰러뜨릴 수 있다고 생각하는가?

뮤렌 : 나의 검을 받아랏!!

빛을 잃은 날개.. 슬픈 이별

살아남은 생존자를 도와주자

광익인의 힘으로 가이아 배틀러를 소거하는 린

져스틴과 피나의 새로운 힘이 가이아 배틀러로부터 질 퍼든을 구한다

가이아의 부활과 동시에 린의 도움으로 탈출에 성공한 져스틴 일행을 뮤렌의 리온롯트 함이 회수하고 뮤렌은 루젯트 산맥에 위치한 야전기지에서 가이아의 부활에 맞춰 두 명의 광익인을 이용, 신화를 재현하려 한다. 그러나 신화의 재현은 두 사람의 죽음을 의미하기 때문에 져스틴은 그러한 작전에 동의하지 못하고 뮤렌은 져스틴의 의사를 무시해 버린다.

뮤렌이 작전회의를 진행시키고 있을 때, 병사로부터 가이아의 촉수가 질 퍼든으로 다가가고 있다는 보고를 받는다. 뮤렌은 작전의 성공을 위해서 질 퍼든의 희생을 감수하려하고 져스틴은 그런 뮤렌의 행동에 찬성할 수 없다며 피나와 함께 질 퍼든으로 향한다.

-질 퍼든-

급히 질 퍼든에 도착한 일행. 그렇지만 질 퍼든에는 사람의 그림자가 보이지 않는다. 기드의 안부를 걱정할 때 갑자기 가이아의 촉수가 질 퍼든을 습격하고 리에테의 힘으로 보호받은 일행을 제외하고는 모든 것이 돌로 변해버린다. 돌로 변해버린 질 퍼든에는 가이아의 촉수가 만들어낸 몬스터와 가이아 배틀러가 배회하고 있다. 일단 살아남은 사람들을 습격하는 몬스터를 쓰러뜨리고 가이아 배틀러와 싸우자.

가이아 배틀러를 쓰러뜨리고 일행이 방심하고 있을 때 부숴진 줄 알았던 가이아 배틀러가 재생되고 위기의 순간에 린이 광익인의 힘을 이용해 가이아 배틀러를 소멸 시킨다. 그리고 피나에게 작전의 참가를 강요하는 린. 순간, 가이아의 촉수가 린을 공격하고 린은 정신을 잃고 져스틴은 린을 데리고 대피소로 간다. 그곳에서 피나는 자신의 존재에 대해서 회의를 느끼고 자신은 싸우기 위한 존재가 아니라 모두를 지키는 존재가 되고 싶다고 한다. 그때 그녀의 등에서 처음으로 스스로의 의지에 의해서 광익인의 날개가 나타나고 리에테는 피나의 몸속에 전혀 새로운 힘이 생겼다고 말한다.

그때 갑자기 주위가 번쩍거리며 가이아 배틀러가 피난소까지 다가온다. 져스틴들은 가이아 배틀러를 상대로 싸움을 벌이지만 이윽고 무수히 많은 가이아 배틀러가 나타나고 핀치에 몰리게 된다.

피나 : 져스틴!! 나와 함께 원하는거야!! 모두를 지킬 수 있도록!! 가이아에게 지지않도록!!

져스틴 : 피나~~!

두사람의 염원에 의해서 가이아의 촉수와 가이아 배틀러가 사라지고 질 퍼든은 구원받는다. 두사람이 보여준 힘에 의해서 자신의 생각이 잘못됐을지도 모른다고 생각하게 된 린은 일단 야전캠프로 돌아간다.

-야전 캠프-

뮤렌 : 어째서 혼자 돌아온거지 린...? 그대의 임무는 피나를 설득해서 우리

져스틴과 피나의 새로운 힘이 가이아 배틀러로부터 질 퍼든을 구한다

가이아의 내부로 들어가 생명의 힘을 불태워버리는 린

들의 작전에 참가시키는 것이었을텐데…

린 : 뮤렌 대령님… 우리들은 무언가 착각하고 있는 것은 아닐까요?

뮤렌 : 무슨 의미지?

린 : 저는… 아니 광익인의 힘은 가이아를 이길 수 없습니다. 질 퍼든에서 사람들을 지키려 했던 피나의 힘은 저의 힘과는 확실히 달랐어요. 그것은… 광익인의 힘이 아니었어요. 훨씬… 훨씬 커다란…!! 지금 세계를 구하기 위해서 필요한 것은 피나와 져스틴이 보여준 그 힘이예요! 우리들도 그것을 찾아야 하는 것은 아닐까요?

뮤렌 : 알았다 린 중위…

린 : 그러면…!

뮤렌 : 작전에 변경은 없다! 내일 아침까지는 무슨일이 있어도 피나를 설득시켜야 한다.

린 : 대령님! 부디 제말을 이해해주세요.

뮤렌 : 아무것도 모르는 것은 바로 너다 린! 지금은 꿈같은 이야기를 할 시간이 없어! 가이아에 대항하기 위해서는 두사람의 광익인의 힘이 필요하다! 그것 이외에 세계를 파멸로부터 구할 수 있는 방법은 없어! 그걸 모르겠단 말인가!?

린 : 하, 하지만…

뮤렌 : 우리들은 모두 업이 깊은 존재들이다. 이 대지에서 살아갈 자격이 없을지도 모른다. 하지만, 설령 이 대지가 죄악으로 가득찼다고 해도 나는 그것을 지키고 싶다. 너라면 알아줄거라 믿는다. 너의 등에서 빛나는 광익인의 날개는 죄의 상징이기도 하기 때문에…

린 : 나의 날개가… 죄의 상징!?

뮤렌 : 힘을 빌려줘 린. 우리들에게는 광익인의 힘이 필요해! 너와 피나, 두사람의 힘이…

린 : 알겠습니다. 대령님! 내일… 예정대로…

뮤렌 : 그거야말로 나의 부관다운 모습이다. 부탁한다 린…

뮤랜과 린이 야전 캠프에서 대화를 하고 있을 때 질 퍼든에서는 져스틴과 피나가 그들이 보여준 새로운 힘에 대해서 희망을 갖기 시작한다. 그리고 가라일군이 동쪽의 군사기지로 이동한다는 말을 들을 일행은 피나가 없이 작전이 시작되려는 군의 움직임에 의문을 갖고 군사기지로 향한다.

- 군사기지[J] -

져스틴들이 군사기지에 도착하면 이미 군은 작전준비를 진행하고 있을 것이다. 그때 린이 3번 포대로 향했다는 말을 들은 뮤렌은 자신의 작전명령이 떨어지기 전에 움직인 린의 행동에 놀라고 잠시후 자기 앞에 나타난 피나를 보며 린이 단독으로 가이아와 대항하려 한다는 사실을 알게 된다. 그리고 2차 변이를 마친 가이아의 본체도 군사기지를 향하기 시작한다.

뮤렌 : 져스틴!! 어째서 피나가 여기에 있지? 린은 혼자서… 설마!!

린 : 보고합니다. 지금부터 군사요새 [J]의 전기관은 저의 관리하에 들어왔습니다.

뮤렌 : 어디냐!? 어디에 있는거야! 린 중위!! 돌아와라!

린 : 거기에 있는거지… 피나… 져스틴도… 느낄 수 있어. 너희들을…

피나 : 언니! 어디에 있는거야!!?

린 : 너희들에게는 알리고 싶었어… 지금, 우리들이 과거의 비극을 다시 반복하려하고 있다는 사실을… 광익인의 힘에 의지하는 것은 슬픈 신화를 반복하는 것 뿐이라는 사실을… 그리고, 내가 이 작전을 멈추게 하기 위해서 여기에 있다는 사실도! 세계를 구할 수 있는 진실한 힘… 그것은 피나에게는 있고, 나에게는 없는 것… 그것이 져스틴! 바로 너야!! 단지… 그 힘이 지금은 너무나 작고 손에 쥐고조차 힘들다는 것 뿐. 하지만 내가 시간을 만들겠어… 이 세계를 구하기 위한 아주 짧은 시간을!! 사람이 살아간다는 것은… 몇차례의 과오를 반복하는 일이되지도 모릅니다. 가이아도 그 과오의 하나에서 태어났습니다. 뮤렌님… 당신은 언제나 말했었지요. 그러한 죄의 상징이라고… 하지만 당신이 고통받고 있는 사람들의 죄를 조금이라도

가볍게 만들 수만 있다면… 저는 이 죄의 상징인 날개라도 긍지로 여길 수 있습니다.

뮤렌 : 무슨 말을 하는거야 린! 그건 내가 할 말이야! 너를 괴롭히는 그 날개로부터… 너를 구해주고 싶었다. 나는 그것을 계속 바라고 있었단 말이다!

린 : 이 세계의 여러분!! 이제부터의 사투에서는… 부디 같은 잘못을 반복하지 않기를 바랍니다.!! 새로운 길을 걸어서 오염되지 않은 세계를 만들기 위해서 싸워 주세요!! 그리고 그것이 가능한 사람은… 바로 너야 져스틴. 너라면 분명히 찾을 수 있을거야. 이 세계를 슬픈 운명의 쇠사슬에서 해방시킬 수 있는 답을!!

져스틴 : 기다려 줘 린! 나는 무엇을 해야 된단 말이야!

린 : 뮤렌님… 저의 마지막 말을… 들어주세요. 당신을… 누구보다 사랑하고 있습니다! 계속…! 계속…!!

뮤렌 : 린~!!

린의 기지내 방송이 갑자기 단절되자 그녀의 행동을 막기 위해 져스틴은 3번 포대로 향한다. 3번 포대는 통제실로 올라오는 계단의 도중에 있던 문으로 들어가면 갈 수 있다. 하지만 져스틴이 도착했을 때 린은 이미 광익인의 힘을 사용하여 포대를 작동시키고 가이아에게 충격을 입힌뒤 몸안으로 들어가 가이아와 함께 자폭한다.

정령의 축복… 그리고 새로운 미래

린의 죽음과 바꿔서 얻은 짧은 평화… 뮤렌은 정령석의 힘으로 가이아가 부활하기전에 피나의 힘을 빌려 정령석을 파괴하려한다. 져스틴은 린의 유지를 받아들이지 않는

뮤렌은 피나에게 작전에 참가해줄 것을 부탁한다

져스틴의 만류에도 불구하고 뮤렌을 따라가는 피나

자신감을 잃어버린 져스틴은 정처없이 돌아다니고…

최후의 전투를 함께하기 위해서 찾아온 동료들

뮤렌에게 대항하지만 다른 방법을 제시하지 못하는 져스틴에게 뮤렌은 자신의 의지를 강조한다.

다른 방법을 찾기 위해서 고심하던 져스틴은 기드를 찾아가 상담하고 기드는 혼자의 힘이 아닌 모두의 힘을 필요로 할 때라고 말한다. "이런 말이 있지. 사람은 자신을 위해서 싸울 때보다 타인을 위해서, 누군가를 위해서 싸울 때 진전한 힘을 발휘한다는".

기드의 말에 자신을 되찾은 져스틴은 피나에게 가지만 피나는 이미 야전캠프로 떠나고 없었다. 져스틴은 피나의 죽음을 막기 위해 야전캠프로 향하지만 피나는 뮤렌과 함께 가이아가 있는 곳으로 떠나고 져스틴은 모든 것을 포기해 버린다. 그리고 그런 져스틴을 보고 있던 친구들도 희망을 잃어버린 져스틴의 곁에서 떠나가 버리고… 갈곳도 없이 사바나 평원을 걸어가던 져스틴은 회의감에 빠져든다.

져스틴 : 난… 어째서 모험자따위가 되고 싶었던 것일까?… 일부러 이렇게 먼 곳까지 오지 않아도 됐을텐데… 뭐야? 너도 혼자니… 나와 같은 신세구나.

까마귀 : 가이아! 가이아! 도망가!! 이미 쓸모없는 놈! 멀리 가버려!! 케케케케케…

져스틴 : 쓸모 없는 놈… 그런가? 난… 어째서 세계를 구한다는 생각을 했었지…? 사람의 힘으로 미래를 바꾼다는 건… 사람의 힘으로 시대를 바꾼다는 건… 어째서 그런게 가능하다고 생각했었던 거지? 자신의 미래를 만드는 것도… 지금의 나에겐 할 수 있는일이 아무것도 없잖아!! 세계

정령들이 져스틴을 초대하기 위해서 성지로의 문을 열었다!

의 끝을 넘었다는게 어쨌다는 거야! 아렌토에 갔었다는게 어쨌다는 거야! 지금의 나는… 난 가장 소중한, 사랑하는 여자 한명도 지켜주지 못하고 있는데!! 린… 미안해. 린이 말한 「새로운 길」이라는 건 나에게는 보이지 않아. 정령…? 나를 부르고 있는 건가? 저쪽은 질 퍼든 쪽…!? 그래, 기드라면 지금 내가 할 수 있는 일이 무엇인지 가르쳐 줄거야.

질 퍼든에 도착한 져스틴은 기드에게 마을을 고치는 일을 돕겠다고 하지만 기드는 져스틴의 호의를 거절한다. 결국 기드마저도 자신을 버렸다고 생각하는 져스틴에게 기드는 져스틴이 해야할 일을 가르쳐 주고 어느사이엔가 져스틴의 주변에는 동료들이 모두 모여있다.

스우 : 헤헤! 드디어 도착했어.

져스틴 : 스우, 그리고 모두들!! 어떻게 여기에!!

밀다 : 져스틴. 지금이야말로 뭔가를 보여줄 때야! 여자란 언제나 자신이 반한 남자가 구해주러 오길 기다리는 법이거든… 물론 피나도 마찬가지야!

스우 : 그래 져스틴. 언제까지고 풀이 죽어있는 모습은 져스틴답지 않아! 그리고 약속과 다르잖아! 언제까지나 피나와 함께 둘이서 여행을 하겠다고 말해놓구선!

리에테 : 하지만 피나에게는 광익인의 운명이 있습니다. 그 운명에서 도망칠 수 있는 방법은 없어요. 그렇기 때문에 당신이 길을 만드는 거예요. 이성의 힘으로는 절대로 열 수 없는 다른 운명으로의 문을 열 수 있는 것은 당신뿐이예요.

랏프 : 그말은! 우리들의 져스는 머리를 사용하는 일은 어울리지 않는다는 말이지?

리에테 : 바로 그거예요!

랏프 : 머리를 싸매고 궁리하는 것 보다는 일단 해보자구! 어떻게든 될거야! 너라면…

가드인 : 너의 무인으로서의 자질, 그리고 사나이로서의 소질… 확실하게 확인했다. 져스틴! 좋은 동료들을 뒀구나!

져스틴 : 가드인… 랏프… 리에테! 모두들!!

기드 : 봐! 너는 혼자가 아니야! 이것이야말로 너의 힘이야!

친구들이 져스틴에게 희망을 주고 있을 때 갑자기 질 퍼든에 몰려

정령들은 져스틴에게 정령의 검을 건네준다

든 정령들은 약속의 땅으로 져스틴을 초대한다. 그에게 새로운 힘을 주기 위한 정령의 성지로…

-정령의 성지-

이곳은 발판을 밟으면 새로운 길이 생기는 조금은 복잡한 미로로 이루어져 있다. 적과의 전투를 피할 생각은 하지 말고 길을 하나하나 체크하면서 전진하자. 보스인 마법황제를 쓰러뜨리면 정령들과 대화를 할 수 있고 가이아를 쓰러뜨릴 수 있는 정령의 검을 얻게 된다.

-군사기지 [J] 광익인의 신전-

정령의 검을 손에 넣고 차원의 문을 통해서 나오면 가이아가 마지막 형태로 변한 장소, 군사기기[J]로 나오게 된다. 이 기지의 1층에는 가이아의 변이로 인해 균열이 생긴 틈이 있는데 그곳으로 들어가면 가이아의 육체에 직접 들어갈 수 있다. 여기서는 곧바로 가이아에게 가지 말고 던전의 구석구석을 돌아다니며 정령의 무기와 각 캐릭터별 최고의 무기들을 얻도록 하자. 유적의 최하층을 통해 들어갈 수 있는 가이아의 입구에는 뮤렌과 피나가 가이아 배틀러에게 둘러쌓인 채 위험한 상황에 있는 것을 보게 된다. 져스

정령들은 저스틴에게 정령의 검을 건네준다

드디어 최종단계로 진화한 가이아

이곳으로 들어가면 광익인의 신전으로 갈 수 있다

아이템을 놓치지 말고 챙기도록 하자

틴이 정령의 검으로 가이아 배틀러를 쓰러뜨리자 놀라는 뮤렌. 그러나 그는 끝까지 정령이 인간을 용서해줬다는 사실을 인정하지 않고 져스틴과의 일대일 대결을 원한다.

져스틴에게 패한 뮤렌은 자신의 잘못을 인정하고 함께 싸울 것을 맹세한다. 그리도 가이아의 육체에 들어가려는 순간, 세계의 모든이가 가이아를 쓰러뜨리기 위해서 모이고 뮤렌은 그들의 지휘를 맡는다. 이로써 정령이 원하는... 전세계의 인간의 마음이 하나가 된 세계가 실현된다.

- 가이아의 육체 -

가이아의 육체는 중간에서부터 올라가도록 되어 있으며 5번째 영역으로 들어가면 발 장군을 시작으로 하는 보스와 차례로 싸울 수 있다. 최후의 던전이니만큼 던전에 대해서는 스스로 해결하길 바란다.

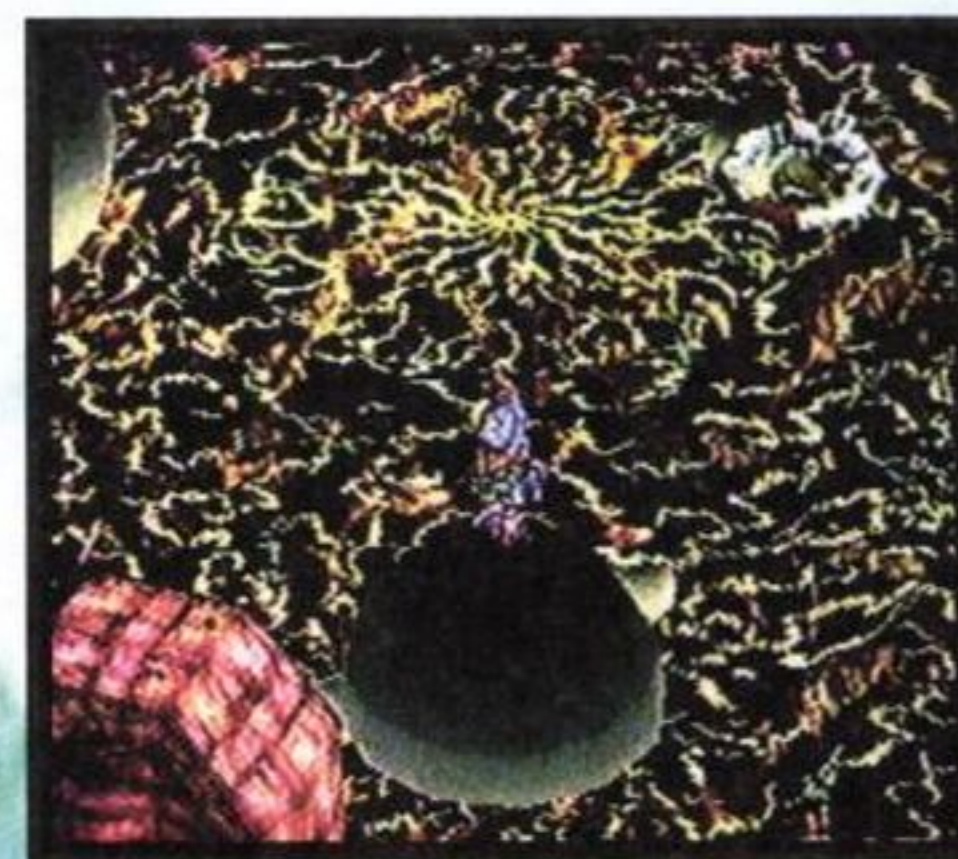
마지막 보스인 이빌 가이아를 쓰러뜨리면 이빌 가이아가 있던 뒤쪽에서 길이 열리고 그곳으로 들어가면 가이아의 힘의 원천인 정령석이 있다.

피나 : 정령석... 사람들에게 힘을 주고 사람들을 파멸로 몰아넣은 슬픈 신화의 쇠사슬...

져스틴 : 생각해보면 이 정령석은 우리들에게 많은 것을 가르쳐 줬어. 언제나 우리들에게 나아갈 길을 비춰 주었지! 하지만... 이미 그 빛의 역할을 끝났어. 이제부터는 우리들 자신의 빛으로 미래의 길을 비추는 거야!

피나 : 자아, 져스틴... 길었던 슬픈

전세계의 사람들이 가이아와 싸우기 위해서모였다

이곳을 조사하면 감춰진 문이 열리고 마지막 결전장으로 가게 된다

검은 구슬을 타고 가이아의 핵이 있는 곳으로 올라가는 져스틴

져스틴은 정령석을 부숴버린다

운명도… 지금 끝내는 거야. 당신의 그 검으로…

져스틴 : 응!… 정령들이여!! 우리들은 새로운 시대를 시작할거야! 이제부터라도 우리들을 지켜봐 줘! 지금… 이 일격으로!! 모두와 함께!! 이야야얏!!

에필로그

정령석의 파괴와 함께 가이아의 몸에서 뻗어나온 섬광은 황폐하게 변했던 대지에 정령의 복음과 함께 녹색의 은총을 가져왔다. 세계인의 마음을 하나로 묶어주는 은총을…

피나 : 정신이 들었어?

져스틴 : 피나… 무사하구나… 다른 사람들은!?

피나 : 저기를 봐! 져스틴!

져스틴 : 저, 저것이 가이아!?

피나 : 그래… 모든 것이 새롭게 변해버렸어. 가이아만이 아니라 이 세계 전부가… 느낄 수 있지 져스틴? 정령의 힘이 온 세상에 넘쳐나고 있어.

뮤렌 : 보고있나… 린? 모든 것이 사악한 힘에서 풀려나고 있어. 그래… 저 가이아조차도…슬픈 운명의 쇠사슬은 끊어진거야. 새로운 인간의 역사가 시작되는 거야. 너가 바라고 있던 역사가… 잘못된 길을 걸어가는 경우도 있을지 몰라. 하지만… 걱정할건 없어. 그들이라면 서로 손을 잡고 그들의 길을 열어 갈 테니까. 나의 역할도 끝난 것같군.

뮤렌 : 정령!? 나를 부르고 있는 건가? 설마!? 린!!

린 : 뮤렌…님!?

뮤렌 : 린~!!

피나 : 잘됐어…

져스틴 : 정령들이 데려다 줬어. 온 세계의 사람들에게 행복을…

피나 : 아니야… 그것을 가져다준 것은 져스틴, 바로 너야!!

정령과 엔쥬르 문명을 둘러싼 져스틴의 모험은 이걸로 끝! 져스틴의 모험은 온 세상에 알려졌고 오늘은 져스틴이 10년만에 고향에 돌아오는 날입니다.

스우 : 리리 아줌마!! 빨리요!!

리리 : 잠깐만! 아직 파이가 덜 구워졌어! 미안하지만 먼저 가 주겠어?

스우 : 예! 너무 늦지 않도록 하세요. 가자 프이!… 그 기나긴 모험으로부터 벌써 10년… 우리들이 사는 세계는 많은 부분이 변했습니다.

동네 아저씨 : 이런! 또 네녀석들이냐? 질리지도 않냐? 언제나 장난만치고!!

꼬마아이 : 장난이 아니예요! 이것은 훈련이라구요! 전 모험가가 될거예요!

스우 : 후후훗, 어쩌면 그다지 변한게 없을지도…! 오늘은 전부터 줄곧 기다리던 날입니다. 져스틴과 피나가 10년만의 모험에서 돌아오는 날이니까요. 져스틴은 이렇게 멋지게 변한 저를 보고 뭐라고 할까요? 어쩌면 못 알아 볼지도 모르죠. 너무나 기대되는데요…!

남자아이 : 와이~!와!! 팜에 도착했다!! [갈매기 정]이라는 레스토랑은 어디에 있는거지?

여자아이 : 맛있는 요리를 잔뜩 먹을 수 있겠지?

남자아이 : 어? 이것봐라! 여기 뭔가 있다!

프이 : 뿌뿌~뿌뿌뿌~!

정령의 힘으로 생명의 나무가 된 가이아

다시 살아난 린은 뮤렌의 품에 안긴다

10년의 세월이 흘러 스우도 어른이 됐다

남자아이 : 와! 울었다. 재미있는데!
여자아이 : 와~! 만지고 싶어!!

남자아이 : 이야~ 푹신푹신한데...
여자아이 : 앗! 이게 프이구나! 엄마아빠가 말한 그대로잖아! 꼭 양털같애!
스우 : 에~! 자, 잠깐만... 너희들 혹시!? 너희들의 엄마와 아빠는 어디에 있니?
여자아이 : 저기~! 아직 배안에 있어요.
스우 : 져스틴!! 피나!!

저스틴과 피나의 아이들

신이 숨은 언덕의 보스 : 살육 머신

1.눈 : HP 1800, 경험치 500, 소지금 1000, 출현포인트 신이 숨은 언덕, 특수공격 번 프레아
2. 살육머신 : HP 1800, 경험치 500, 소지금 1000G, 출현포인트 싱이 숨은 언덕, 특수공격 회전 베기

범위 : 1인 / 전체

화산의 보스 : 매드 드래곤

1. 머리 : HP 2150, 경험치 1450, 소지금 Ⅱ G, 출현포인트 화산, 특수공격 후 슬래쉬, 프레임 브레, 케로멈
2. 몸통 : HP 2150, 경험치 1450, 소지금 4500G, 출현포인트 화산, 특수공격 후 슬래쉬, 번

우월의 탑 보스 : 서펜트 각 HP와 특징

1.나쁜머리 : HP 466, 경험치 320, 소지금 102G, 출현포인트 우월의 탑, 특수공격 킬러바이트
2.온순한 머리 : HP 800, 경험치 320, 소지금 120G, 출현포인트 우월의 탑, 특수공격 회복가스
3.뜨거운 머리 : HP 516, 경험치 320, 소지금 120G, 출현포인트 우월의 탑, 특수공격 스턴가스
4.끔찍 머리 : HP 600, 경험치 320, 소지금 120G, 출현포인트 우월의 탑, 특수공격 스턴가스
5.온순한 머리 : HP 1071, 경험치 320, 소지금 120G, 출현포인트 우월의 탑, 특수공격 4헤드 어택

범위 : 전체 회복 / 일정범위 / 일정범위

등장 캐릭터 8명의 필살기 소개

져스틴

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
V 슬래시	검, 도끼, 메이스	적 1체	V자를 그리며 적을 가른다
W 브레이크	검, 도끼, 메이스	적 1체	크리티컬을 노리는 V 슬래시
쇼크 웨이브	검, 도끼, 메이스	일정범위	충격파를 발생시켜서 공격
천공검	검, 도끼, 메이스	적 1체	크리티컬 회전 어택
천지신명검	검, 도끼, 메이스	적전체	져스틴이 사용하는 최강 필살검

스: 수

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
프이 육구 킥	메이스, 사격계	적 1체	프이를 던져서 공격하게 한다
응원 [간바!]	메이스, 사격계	아군 전원	응원으로 아군의 HP를 조금 회복한다
마구쏘기	사격계	적 전체	사격계통 무기를 난사한다

피나

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
나이프 던지기	나이프	적 1체	재빠르게 단검을 던진다
마구 던지기	나이프	적 전체	모든 방향으로 단검을 던진다
마비 채찍	채찍	적 1체	마비를 일으키는 채찍 공격
뇌제의 채찍	채찍	적 1체	번개의 힘을 이용한 강렬한 채찍 공격

가드신

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
대분화 가르기	검	적 1체	힘을 모은 필살의 일격
비룡참	검	일정 범위	하늘 높이 올라가며 적을 가른다
용진검	검	적 전체	폭렬의 마법진 검법

랏프

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
안개 숨기	나이프, 검, 사격계	자신	눈에도 보이지 않는 스피드로 워프
분신 가르기	나이프, 검	적 1체	분신을 만들어내 일시에 공격한다
유도 던지기	사격계	적 1체	확실하게 목표에 명중 시킨다
열혈 던지기	사격계	일정 범위	불의 속성을 가진 무기 던지기
마구	나이프, 검, 사격계	적 1체	적에게 불덩이를 던진다
신마구	나이프, 검, 사격계	적 전체	랏프가 사용하는 최고의 필살기

밀다

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
밀다 킥	검, 도끼, 메이스	적 1체	거리를 무시한 직접 공격
대륙 가르기	검, 도끼, 메이스	적 전체	지면을 두들겨 지진을 일으킨다
밀다 난무	검, 도끼, 메이스	적 1체	10연타를 통한 극대 대미지를 입힌다

기드

기술명	사용가능한 무기	대상	효과
모게 숏	사격계	적 1체	반드시 명중 시킨다
모게 주사	나이프, 검, 사격계	아군 1인	주사로 SP를 조금 회복시킨다
모게 훔치기	나이프, 검, 사격계	적 1체	훔치기를 10번 도전한다
도핑	나이프, 검, 사격계	아군 1인	모든 능력치를 상승시킨다

가리일군 기지
메렐 산길
뉴팜 거리
뉴팜 항구
안개의 수해
돔 유적
샬트 유적
마루나 거리
팜 거리
레크 광산

GAME CHAMP
FEBRUARY 1998
특별부록
주·제우미디어